50 TELJES JÁTÉK ■ 18 JÁTÉKTESZT ■ 7 BEMUTATÓ ■ A LEGJOBB HARDVEREK ■ KOMPLETT BIZTONSÁGI CSOMAG – INGYENES KÓDOKKAL

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

TELJES JÁTÉK A DVD-N

AVENCAST RISE OF THE MAGE

EGY REMEK AKCIÓ-RPG MAGYAR FELIRATTAL

1995 Ft 2011.03.

AZ OBLIVION KÉSZÍTŐINEK ÚJ RPG-JE

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

ÚJ GRAFIKUS MOTOR, 5 HATALMAS VÁROS, 130 ÚTVESZTŐ, SÁRKÁNYOK... ÉS BIZTOSAN EZ A RÉSZ LESZ A LEGJOBB!

SZAKADJANAK AZOK A VÉGTAGOK!

DEAD SPACE 2

TESZT

CSAK 18 ÉV FELETT! BRUTÁLIS ERŐSZAK, FOLYAMATOS RETTEGÉS!

MIND A DVD-N, AZ ÖSSZES INGYEN

50 TELJES JÁTÉK

TÖBB KATEGÓRIÁBAN – GARANTÁLT SZÓRAKOZÁS MINDEN KOROSZTÁLYNAK

IRÁNY IBIZA – LÉPJ BE TE IS A LUXUSAUTÓ-TULAJDONOSOK EXKLUZÍV KLUBJÁBA

TESZT

TEST DRIVE UNLIMITED 2

IDEJE MÁSKÉPP GONDOLNI AZ AUTÓVERSENYEKRE! RENGETEG FEJLESZTÉS ÉS EGY FORRADALMIAN ÚJ MULTIPLAYER RÉSZ

MICROSOFT, GOOGLE, APPLE

MELYIK A LEGJOBB OKOSTELEFON?

Minden eddiginél keményebb a küzdelem

AZ ELSŐ RÉSZ MAGA VOLT A CSODA

PORTAL 2

Kiderül, hogy pontosan mit takar, és hogy mitől lesz zseniális a kooperatív mód

A MAGYAR FEJLESZTŐKNÉL JÁRTUNK

MIGHT&MAGIC: HEROES 6

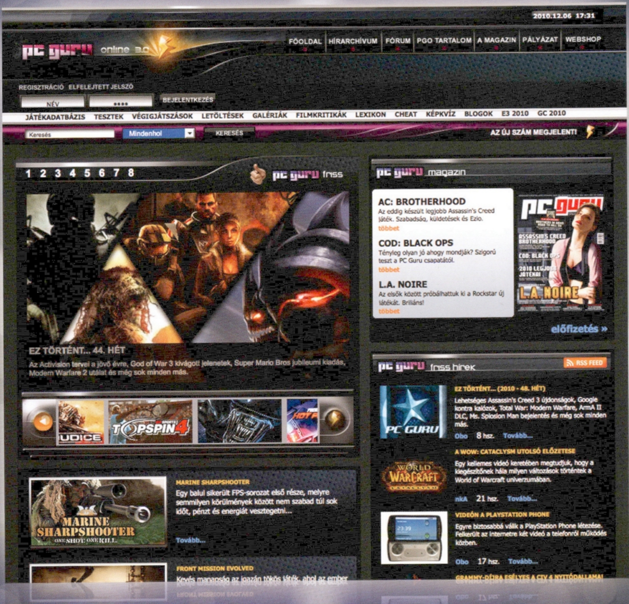
Kémeink megszállták a Black Hole bázisát!

TÖBB MINT 30 ÓRA ÚJ JÁTÉK...

KING ARTHUR: THE DRUIDS

Sok újdonság – de vajon megéri-e az új DLC?

www.pcguru.hu



játéktesztek hírek letöltések
podcastadások
végigjátszások
játékadatbázis
fórumok nyereményjátékok

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Lapdesign és tördelés: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Borító: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Korrektor: Papp Hajni hpapp@motorpresse.hu
Online koordinátor: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1525 Budapest, Pf. 58
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Molnár László lmolnar@motorpresse.hu Tel: 577-2683

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Gajdos Barna, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető:
Milan Bohatec

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők. Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1525 Bp., Pf. 58
Tel.: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel.: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel.: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (12 lapszám): 16 740 Ft Fél évre (6 lapszám): 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok, Gurusok!

Hosszú várakozás után végre megtört a jég, és egy összetett, az újdonságokat részletesen bemutató TES V: Skyrim bemutatóval jelentkezhetünk! Ha csak feleannyira várjátok az Oblivion folytatását, mint Chris vagy én, már akkor is biztos, hogy nagyon fogtok örülni Terra cikkének. A tervezett megjelenés a számmisztika jegyében: 2011.11.11. Addig is érdemes újra leporolni az előző részt, és a harcos/mágus klán küldetéseit is végigjátszani, vagy épp kipróbálni valamelyik modot, amelytől Oblivion még szebb, még veszélyesebb, még érdekesebb lesz.

Hasonló fantáziavilág mindannyiunk számára Ibiza és az ott száguldozó luxusautók. Tegyük hozzá: a vélhetőleg nem túl szimpatikus tulajdonosaikkal. Ebből az egyenletből ezeket az ellenszenves srácokat most magunk válthatjuk fel – lényegében ezt az exkluzív, gondtalan, VIP életet kínálja számunkra a Test Drive Unlimited 2. Egy egyszerűnek tűnő, de eddig mégsem elcsépelt ötlettel megspékelve, miszerint online klubokat hozhatunk létre, amelyekben vezető szerepet vállalhatunk, pénzt gyűjthetünk, drágábbnál is drágább autókat vásárolhatunk. Ugorjatok bele!

Chris összegyűjtött nektek 50 apróbb, ám remek szórakozást ígérő PC-s játékot – ezeket mind megtaláljátok a DVD-n. E havi teljes játékunk pedig az Avencast, amelyben egy mágusnövendék kalandjait élhetjük át, az egyszerű tűzlabdás kezdetektől a fergeteges jégviharokig. A játék stílusát tekintve akció-RPG, és lelkes rajongóinak hála teljes magyar felirattal tudjuk kínálni nektek. A magyar fordításért ezúttal is külön köszönet!

Kövessetek minket a Facebookon, ahol midig értékes nyeremények, napi hírek, szavazások várnak titeket! És ahol az éppen megjelenő PC Gururól mindig a legrészletesebb tartalmat találhatjátok.

A Guru legyen veletek!

Shoebaron

22

PORTAL 2

Miután mindennek vége, kezdődhet minden az elejéről

28

MIGHT & MAGIC: HEROES VI

A magyar név megint szép lesz – némi francia közvetítéssel

Tartalom

BEMUTATÓ

012 Hírek
016 Indie-hírek
018 The Elder Scrolls V: Skyrim
022 Portal 2
026 Dungeon Siege III
028 Might & Magic: Heroes VI
032 Section 8: Prejudice
034 Silent Hill Downpour
038 Killzone 3

TESZT

044 Test Drive Unlimited 2
050 Dead Space 2
054 Amnesia: The Dark Descent
056 DC Universe Online
060 King Arthur: The Druids
062 Majesty 2: Monster Kingdom
063 Angry Birds
064 Oddworld: The Oddbox
066 Alien Breed 3
067 Extreme Trucker 2
072 Little Big Planet
074 Wii-oldal
075 DS-oldal
076 Xbox Live Arcade
077 iPhone-oldal

GURU EXTRA

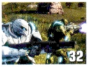
008 50 ingyenes játék
040 Az árral szemben
068 Videojátékok a mozikban
070 Folytassa, Bobby!

HARDVER

084 Hardver hírek
089 Guru ÁlomPC
090 CPU túlhajtás egyszerűen és olcsón
091 HD játék videokártya nélkül
092 A legjobb okostelefonok
095 Hardverbemutatók
096 Szörf a kanapéból
098 Az App-biznisz
100 Homok a gépezetben
102 Hardver-mentőöv

ROVATOK

078 Top5 Classic
079 Nosztalguru
080 Gondolatébresztő
082 Játék-mentőöv
104 Levrov
106 Külvilág



56

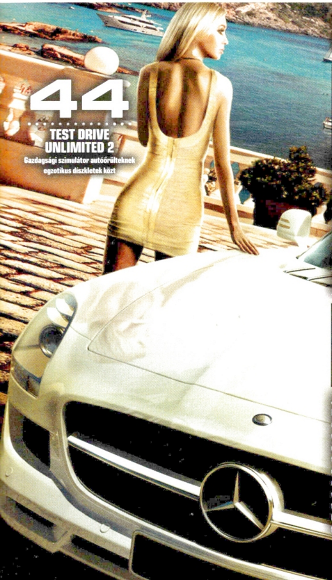
DC UNIVERSE ONLINE

A nagy erő nagyobb felelősséggel is jár – legalábbis a harmoncadik szintig mindenképp

50

DEAD SPACE 2

Isaacnek nagyon nincs szerencséje az űrhajókkal meg az idegenekkel



44

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Gazdagsági szimulátor autóőrülteknek egzotikus díszkletek közt

ITT A LEGÚJABB TEST DRIVE UNLIMITED – ADJA MAGÁT A KÉRDÉS, HOGY HATÁSSAL VANNAK-E AZ AUTÓS JÁTÉKOK A VEZETÉSI STÍLUSODRA?

Shoebaron

Olyannyira nincs, hogy autót sem a játékokban sem az életben nem vezetek. Ellenben Joccal halálos gokartversenyeken szoktunk résztvenni, és egy időben quadtúrákra is jártunk. Ahogy elnézem a budapesti közlekedést, jó ez így nekem…

Bate

Amikor vezetni tanultam, az NFS: Underground volt a sláger, és mondtam is az oktatómnak, hogy milyen jó vagyok benne, de megkért, hogy ne alkalmazzam az ott „tanultakat". Ezt azóta is igyekszem szem előtt tartani, amikor 5 évente egyszer a volánhoz ülök.

Miguel

Szerencsére azért az életben annyiszor nem borulok az út menti árokba, mint ahányszor mondjuk ugyanezt a mutatványt a TDU 2-ben eljátszottam, de tény, hogy gyűjtő vagyok: két autóm van, csak kár, hogy a kettő összesen nincs 150 lóerő…

Chris

Van persze, leginkább úgy viselkedek, mint Xain, a World of Warcraft karakterem. Magamra húzom az aggrót egy kis karcolgatással a kocsik szélén, aztán végigkite-olok mindenkit a városon, amíg utol nem érnek.

Joc

Nincs jogosítványom, utoljára még gyerekként vezettem nagyapámék dinnyeföldjén egy MTZ traktort, és amennyire emlékszem, nagyon megfontolt és defenzív voltam, egyetlen KRESZ-táblát vagy közlekedési lámpát sem hagytam figyelmem kívül…

Midnite_

Biciklis hippi vagyok. Szoktam bunny hoppokat rögtönözni a lépcsőkorlátokon, és a GTA-ban is mindenhova kizárólag biciklivel mentem, bár egyesek szerint ez jelentősen rontotta a játékélményt. Szóval igen, teljesen összehangolom a kettőt.

Chocho

Nincs jogosítványom, így a válasz egyértelmű nem. Viszont mióta játszottam a Carmageddonnal még tizenévesen, már a bevásárlókocsikkal is becélzom az előttem tötymörgő szerencsétleneket, szóval lehet, hogy ez nem is baj.

szati

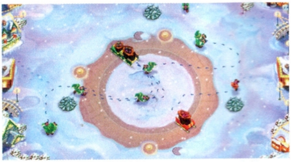
Legendásan béna vagyok az autós játékokban. Ha tövig nyomom a gázt, palánktól-palánkig pattogok, ha okosan vezetek, kanyar közben vacsorázom. Viszont hamarosan megkapom a jogsimat – nagyon remélem, több szerencsém lesz az életben, mint a játékban.

DVD-TARTALOM

50 ingyenes, teljes játék – nem apróztuk el...

ÍZELÍTŐ

Végre fellélegezhettünk egy kicsit, miután megláttunk e havi teljes játékunk méretét, amely mérete ezúttal lehetővé tette számunkra, hogy feltegyük azt az 50 ingyenes játékból álló válogatást, melynek összeállításán már régóta dolgozunk. A csomag mellett természetesen ezúttal is megtalálhatók szokásos DVD-tartalmaink, tehát videotesztjeink, játékelőzeteseink és pár demó is. Ne feledjétek, hogy a lemezen magyarítást is találhattok az Avencast című teljes játékunkhoz, amit a program telepítése után tudtok kicsomagolni.



BEJEWELED 3

DEMO

A Bejeweled széria immáron a harmadik részéhez ért, aminek legfrissebb verziója kellemes játékkal teli órákat fog biztosítani a sorozat szerelmeseinek. A játék célja mit sem változott, amiben különféle színes kövek kerülnek a játéktérre, melyek közül legalább három egyformát kell egymás mellé cserélnünk vízszintes, vagy függőleges irányban. A fejlesztők emellett rengeteg feladatot is kitaláltak, ami a számos játékmód során mind kipróbálható. A gyorsaságra, az ügyességre és a gondolkodásra egyaránt építettek, így a program igencsak magába tudja szippantani a játékosokat.

Gépigény

Processzor: Intel Pentium IV 3.2Ghz| Memória: 1GB |Videokártya: 256 MB-os DirectX® 9.0c kompatibilis (ATI® Radeon X700 / GeForce® GT 120 vagy jobb)

ELVES INC

DEMO

Szerintem kevés olyan gyerek van a földön, aki még ne hallott volna télapó és segítőtársai történetéről. Ők azok, akik az Északi Sarkon keményen dolgoznak, hogy a gyerekek szenteste ajándékhoz jussanak. Most mi is próbára tehetjük magunkat a szervezésben, mégpedig ezzel a játékkal, ahol a stratégia, az ügyesség és a logika mind szükséges ahhoz, hogy időben és rendben segítsünk bepakolni az ajándékokat, vagy épp másban segítsük az ősz szakállas főnököt. A felülnézetes megoldás remekül átlátható játékteret biztosít nekünk, ahol eleinte egyszerű célként minden manót úgy kell a szánokhoz irányítani, hogy azok elérjék a szán hátulját és ne ütközzenek össze. Később a helyzet persze bonyolódik, valamint extra feladatokkal is ellát majd minket a program.

Gépigény

Processzor: Pentium III | Memória: 256MB | Videokártya: 128 MB-os DirectX® 7.0c kompatibilis

PCG LIVE

MOZIELŐZETESEK, JÁTÉKVIDEÓK

Mivel legutóbbi számunk DVD-mellékletén egy háttérképre se jutott hely a teljes játék mellett, ezért pótolva a lemaradásunkat felpakoltuk összes tesztünk a lemezre. A lemezen megtalálhatjátok a WoW: Catalysm, a Tron, az Apache Air Assault és az NFS: Hot Pursuit videotesztjeinket, de érdemes lesz benéznetek videók elnevezésű könyvtárunkba is, ahol sok várva-várt cím előzetesét tekinthetitek meg.

TELJES JÁTÉKUNK: AVENCAST

Jónevű akció-RPG, amellyel a szerepjátékokat kevésbé értő és szerető közönség is jól szórakozhat.

EXTRA AJÁNLAT

3DMARK 11

DirectX 11-es videokártyával rendelkező olvasóinknak ajánljuk figyelmébe a Futuremark legújabb tesztprogramját, amely filmszerű grafikájával alaposan megizzasztja számítógépeinket. A program sajnos már csak a legújabb videokártyákon hajlandó elindulni, de amennyiben kíváncsiak vagytok a látványra, feltettünk volna egy videót is a program mellé.

50 INGYENES JÁTÉK

EZ NAGYOT ÜT!

A E havi teljes játékunk mérete lehetővé tette, hogy megosszuk veletek azt a játékválogatást, amit az elmúlt hónapok alatt gyűjtöttünk össze számotokra. Ennek köszönhetően 50 ingyenes alkotást találhattok DVD-mellékletünkön, melyek a legkülönfélébb kategóriákban próbálnak szórakoztatni, az autóversenytől a platformjátékokig.

MECHCOMMANDER GOLD

INGYENES JÁTÉK

50 ingyenes teljes játék válogatásunk egyik darabja a MechCommander című óriásrobotos játék, amely a BattleTech univerzum köré épült szoftverek egyik jeles képviselője volt. A játék egy RTS, azaz valós idejű stratégiai program, melyet ISO formátumban tettünk fel DVD-mellékletünkre. A telepítést két módon is megoldhatjátok: kiírjátok a képfájlt egy CD-re a Turkálóban található ImageBurn című programmal, vagy valamilyen CD/DVD-emulátorral (Daemon Tools, PowerIso) megnyitjátok azt, s virtuális meghajtóról telepítitek fel.

Gépigény
Processzor: 600 MHz | Memória: 64 MB | Videokártya: 32MB DirectX 7.0

ESET KÓD: VES35H

VÍRUSVÉDELEM

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus-programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot. A kód a magazin megjelenési hónapjának elejétől a következő hónap közepéig érvényes.

TELJES DVD-TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK

Elves Inc / Bejeweled 3 / Amelies Cafe Holiday Spirit / Behind the Reflection / Dream Cars / Farm Frenzy Ancient Rome / Supermarket Mania 2

INGYENES JÁTÉKOK

Alien Breed / Battle Zone / Bruce Lee Ultimate / Cave Story / Dangerous Dave / Dark Oberon / Digger Remastered / Dream Pinball 3D / Driving Speed 2 / -Ball / Dynamite / Fire & Ice / FreeCiv / Future Pinball / G-Type / Gene Rally / Ghost 'n' Goblins / Ghostbusters / Glest / Hedgewars / Hidden and Dangerous Deluxe / Hornado / Hurrican / Killer Instinct / Fighter 2 / Lode Runner 2 / MechCommander Gold / Mexican Motor Mafia / Mini Golf Pro / MyMahj / Pac PC 2 / Patience Pack 8.0 / Penumbra / Quadrax VI / Rocks'n'Diamonds / Scorched 3D / Soldat / Star Wars / Story of Arado / Street Fighter 2 / Super Bros 3 - Mario Forever / TeeWorlds / Theseus / Tower Topler / Typhoon 2001 / UFO 2000 / Ultimate Sonic / UltraStar Deluxe / X-Moto / Zombpocalypse

PCG LIVE VIDEOTESZTEK

Need for Speed: Hot Pursuit / World of Warcraft: Cataclysm / Tron: Evolution / Apache Air Assault

VIDEÓK

Bulletstorm / Crysis 2 / Dead Space 2 / Deus Ex: Human Revolution / Deux Ex: Human Revolution (2db) / Dragon Age 2 (2db) / Homefront (2db) / King Arthur 2 / Mass Effect 3 / Might and Magic Heroes 6 / Factions: Stronghold / NFS Shift 2: Unleashed / Portal 2 / Prototype 2 / Shogun 2: Total War

HÁTTÉRKÉPEK

Crysis 2 / Dead Space 2 (3db) / Mass Effect 2 / Need for Speed: Shift 2 / Operation Flashpoint: Red River / Star Wars: The Old Republic / WoW: Cataclysm (2db)

TURKÁLÓ

CD-DVD írás: CD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.77 / Burn4Free v5.3 / CDBurnerXP v4.3.8.2474 / ImgBurn v2.5.5.0
Driverek: Nvidia 266.58 (Windows XP és Windows 7 32bit) / Ati Catalyst 10.12 (Windows XP és Windows 7 32bit)
Fájlkezelés: 7Zip v9.20 / Total Commander v7.56a / WinRar v3.93
Képkezelés: Fastone Image Viewer v4.3 / GIMP v2.6.11 / IrfanView v4.28 / Paint.NET v3.5.6 / XnView 1.97.8
Multimédia: Adobe Reader v9.4 / Any Video Converter v3.1.7 / CDEx 1.7.0 BETA 4 / K-Lite Codec Pack v6.8.0 / MediaMonkey v3.2.4.1304 / QuickTime 7.6.9 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.6 / XviD v1.2.2 codec
Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.7.3 / Game Booster v2.2 / Smart Defrag v2.0 / TeamViewer v6.0.10124
Számítógép védelem: Avast Free Antivirus v5.1.889.110120 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.609
Extra: OpenOffice 3.2 Magyar

EGYÉB

CheatLand (csalás több mint 3500 játékhoz)

ÍRTA CHRIS

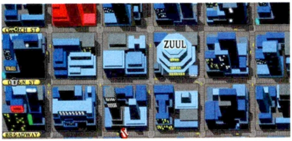
50 INGYENES JÁTÉK

E havi teljes játékunk mérete lehetővé tette, hogy megosszuk veletek azt a játékválogatást, amit az elmúlt hónapok alatt gyűjtöttünk össze számotokra. 50 ingyenes alkotást találhattok most a DVD-mellékletünkön, melyek a legkülönfélébb kategóriákban próbálnak szórakoztatni, az autóversenytől a platformjátékokig.

■ 3D-izometrikus autóverseny, amit 6 fő játszhat

■ Oldalra gördülő képernyőn lőj mindenre, amit látsz!

■ A kínai Mahjong ingyenes változata



GHOSTBUSTERS

AKCIÓJÁTÉK

A film alapján készült eredeti játékot még a C64-en láthattuk először, ami azért volt különleges, mert több minijátékot tartalmazott. Autót kellett vásárolnunk, arra különféle szellemvadász felszerelést pakolni, aztán mehetünk vadászni. Csak arra vigyázz, ne keresztezzék egymást a sugarak!

■ A legnépszerűbb ingyenes téglalabontogatós játék

■ Worms-jellegű lövöldözős játék, többszereplős móddal

■ Juss fel a toronyba, „csak" ennyi lesz a dolgod

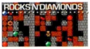
PENUMBRA

HORROR-FPS

Talán már mindenki hallott a Penumbra sorozatról, amelyet vérfagyasztó horrorjátékként ismer a nagyérdemű

■ 3D-s stratégiai játék, két fajjal és sok kiegészítővel

■ A legjobb shoot 'em up játék ingyenes változata



■ A híres kincskereső játék felújított változata

■ Az eredetit talán már nem sokan ismeritek, mi imádtuk

BATTLEZONE

AKCIÓ-FPS

Az 1998-as készítésű Battlezone kicsit kopottas grafikája ellenére is szórakoztató játék

■ Kedves ugrálós játék, kalandelemekkel megspékelve

■ A világ egyik legnehezebb platformjátéka, zombikkal

FREECIV

KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA

Civilization-klónból több is létezik az interneten, ezek közül a FreeCiv-et ajánlanánk a figyelmetekbe. A játék szinte teljes egészében megegyezik az eredeti változattal, s hiába nem néz ki olyan jól, a lényegen ez semmit se változtat: a FreeCiv egy jó játék.

MECHCOMMANDER GOLD

VALÓS IDEJŰ STRATÉGIA

Talán még sokan emlékeznek a Mechwarrior sorozatra. Ezeknek a robotos játékoknak volt egy jeles képviselője, a MechCommander, ami teljesen új stílusban ötvözte azokat a tulajdonságokat, amiket imádtunk. A program egy valós idejű stratégiai játék, amelyben hatalmas lépegetőinket saját kezűleg kellett kicsinosítanunk, vigyáznunk minden pilóta életére, új technológiákat beszereznünk, hogy egy ütőképes csapat segítségével végképp leszámolhassunk ellenségeinkkel.

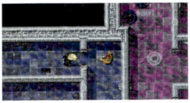
■ Biztos kitalálójátok, mit kell csinálni ebben a játékban

■ Az eredeti! Az utánozhatatlan! Jean Claude nélkül!

■ Meseszép flipperszimuláció, ingyenes pályával

■ Apró flash-játék, melyben a két főelem lesz fegyverünk

■ Mario-klónok egyik veretes képviselője



ALIEN BREED

FELÜLNÉZETES AKCIÓJÁTÉK

Az eredeti amigás Alien Breed csicsás grafika nélkül is szórakoztató lehet

STAR WARS

AKCIÓJÁTÉK

A játéktermi változat feltupírozott verzióját köszöntheti a kedves olvasó ebben a játékban. Célunk, hogy X-szárnyú gépünkkel berepüljünk a Halálcsillag védelmi vonalai mögé, s elpusztítsuk azt. Még egérrel sem könnyű az irányítás, képzelhetitek, milyen volt botkormánnyal.

HEDGE WARS

AKCIÓJÁTÉK

A Team 17 kukacos játékának tökéletes koppintása, melyet természetesen többen is játszhatunk

KILLER INSTINCT

■ A játéktermi verekedős játék eredeti változata

LITTLE FIGHTER 2

■ Népszerű verekedős játék, 8 főre szabva

THESEUS

■ A szörnyinvázió megállítása a te dolgod lesz

FUTURE PINBALL

FLIPPERSZIMULÁTOR

Ez a hihetetlen grafikájú flipperszimuláció évről évre felüti a fejét nálunk, nem tudunk betelni vele

LODE RUNNER 2

■ Jópofa platform-ügyességi játék, még a C64-es időkből

X-MOTO

■ Népszerű ügyességi motoros program

DANGEROUS DAVE

■ Mászkálós ügyességi játék, az apróbbak közül

PAC PC 2

■ A Pac Man-klónok jeles képviselője, igazi klasszikus

HIDDEN AND DANGEROUS DELUXE

TAKTIKAI TPS

A Hidden and Dangerous egy roppant népszerű elemekkel operáló akciójáték, mely a sokak által már unt második világháborús környezet ellenére is lerakhatatlan alkotás, egy igazi klasszikus. A játék nézd-a-hátam stílusú, melyben egy négyfős brit csapat irányítása lesz a feladatunk. Mi állíthatjuk össze felszerelésünket, küldetéseink pedig igen sokszínűek lesznek. A játék sokban hasonlít a jól ismert Brothers in Arms sorozatra, ami megtalálható 2010/01-es DVD-mellékletünkön.

DYNAMITE

ÜGYESSÉGI AKCIÓJÁTÉK

Dyna Blastertől kezdve sok néven ismerhetitek ezt a játékot, amiben a cél az, hogy minél tovább életben maradjunk. A játékosok időzített bombákat pakolhatnak le a terepre, melyekkel beszoríthatják a többieket. Sok kedves szóra ne számítsatok, ha barátokkal játsszátok.

ULTRASTAR DELUXE

KARAOKE-JÁTÉK

Az UltraStar egy ingyenes karaoke-játék, mely a Singstar alapjaira épült. Saját zeneszámokat, videoklipeket is tölthetünk fel hozzá, de a játék tartalmaz 40 szabadon terjeszthető nótát is. Reméljük, a szomszédaitok is értékelni fogják a játékot!

DRIVING SPEED 2

AUTÓVERSENY

Természetesen autóverseny is került válogatásunkba, melyek közül ez a leglátványosabb

DIGGER REMASTERED

■ Áss úgy, nehogy fejedre potyogjanak a sziklák!

UFO 2000

■ Az X-com sorozat alapján készült ingyenes verzió

TYPHOON 2001

■ A Tempest 2000 című lövöldözős program méltó utódja

MEXICAN MOTOR MAFIA

■ Látványos grafikájú, felülnézetes, lövöldözős autós játék

TEEWORLDS

■ Az egyik legjobb játék a lemezen, Worms-klón

PATIENCE PACK 8

■ Ingyenes kártyajáték-gyűjtemény, sok-sok játékmóddal

STORY OF ARADO

■ Oldalra gördülő képernyős akciójáték

ULTIMATE SONIC

■ Ki ne ismerné Sonicot? Ingyenes verzió a DVD-n!

HURRICAN

AKCIÓJÁTÉK

A híres Turrican című szoftver újrafeldolgozása, mely pofás grafikával és nagyszerű játékmenetével azonnal belopta magát mindenki szívébe. A játék teljesen ingyenes, nagyon jó időtöltés lehet két Dragon Age vagy Witcher megjelenés közt.

ZOMBPOCALYPSE

AKCIÓJÁTÉK

A Zombpocalypse egyszerű lövöldözős játék, mely a 8-bites érák emlékeit idézi, persze a kor modern megjelenítési normáival. Célunk egyszerű: lődd halomra a folyamatosan nagyobb hullámokban érkező zombisereget, tarts ki a végsőkig.

QUADRAX 6

■ Fejtörőkben bővelkedő ügyességi játék

DARK OBERON

■ Stratégia, mely leginkább a Warcraft II-re hajaz

SCORCHED 3D

■ Ingyenes stratégiai szoftver, pofás 3D-s környezetben

NAGY MÁGUSOK KICSIBEN
Avencast

[ÍRTA TIKA] **Az e hónapra kiválasztott üdvöskénk a szomszédos Ausztriában fogant, és minden látható, várható előjel nélkül csapott szét a hack 'n' slash műfajban. Az Avencast üdítő színfolt, olyan szerepjáték, ahol baltaarcú warrioroknak nincs helye, itt csak mágusok játszanak...**

A műfaj gondolom mindenkinek ismerős, dungeonöket, kriptákat pucolunk ki, és mindehhez megsárgult videókon még egy szimpatikus történet is jár: a gyertya reszketeg fényénél egy öregember egyetlen tanítványa krónikáját írja. Sok évvel ezelőtt egy elhagyott csecsemőt talált a Nagy folyó partján, magához vette, sajátjaként nevelte és tanította a fiút, aki rendkívül fogékony volt a mágia titkaira. Miután már minden tudását átadta, útnak indította a titokzatos Avencast akadémia felé. A mágusok fellegvára kitárult, és a fiú sorsát a továbbiakban a játékos alakítja.

Akadémiai karrierünk jól indul, a tanoncunk ugyanis unja a közoktatást, elalszik az órán, de mégse változtatják ott helyben csigává, hogy két hétig csússzon a taknyán, ami egy poroszosabb varázslóiskolában talán nem is elképzelhetetlen – nem, a fiatal varázsló megértő fülekre talál: a száraz tananyag helyett különböző gyakorlati próbákon keresztül kell bizonyítania alkalmasságát. A záróvizsgához mindjárt három főmágus pecsétje is szükséges, ebből a közelharci képzését a legkönnyebb abszolválni, elmegyünk tehát az arénába, és megismerkedünk a harc alapjaival. A varázsló fegyvere a kétkezes bot, amelynek boldogabbik végével odakoppinthat az ellenfelek orrára, avagy távolról energiagombócokat eregethet belőle. Előbbit Vér-, utóbbit Lélekmágiának hívják. A Vérmágust átjárja a harc szenvedélye, közelharcban használható varázslatokkal hadakozik, miközben a dühéből és az érzelmeiből merít erőt. A Lélek mágiáját gyakorló ezzel szemben kerüli a testkontaktust, elmerül a saját elméjében, és tűzlövedékekkel, falakkal igyekszik távol tartani az ellenfelet. A Lélek- és a Vérmágia kevert formában is alkalmazható, de idővel minden mágustanonc rájön, hogy nincs a világon annyi tapasztalati pont, amennyivel mindkettőt bejárhatná. A varázslatoknak létezik egy harmadik csoportja, az idézés, ezt mindkét osztály használhatja. A mágus tapasztalat útján szerezhet, tanulhat meg új varázslatokat, ezeket azonban teljesen egyedi módon aktiválhatja. Az egér bal gombja a Vér (cséplő mozdulat), a jobb pedig a Lélek (lövés) mágiáját jelképezi, és minden varázslathoz tartozik egy billentyűzet-kombináció a WASD iránygombokat felhasználva, tehát például a Guruló Tűzfal megidézése a D+A+jobb egérgombbal (Lélekmágia, ezért jobb egérgomb a vége) történik. A feledékenyebb mágusok, mint például én, quick-slotokba rendezhetik a varázslatokat, és funkcióbillentyűkkel hívhatják elő, ha szorul a hurok.

ADATOK

KIADÓ
Lighthouse Interactive

FEJLESZTŐ
Clockstone Software

MŰFAJ
Akció-RPG

MEGJELENÉS
2007. október 26.

GÉPIGÉNY

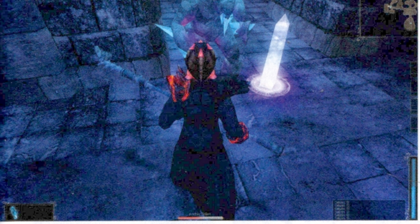
Processzor: P4 2,2 GHz
Memória: 512 MB RAM
Videokártya: GeForce FX 5700, ATI Radeon 9700
Merevlemez: 4,4 GB

VARÁZSLÓKÉPZÉS MESTERFOKON

Az akadémia világában könnyű elmerülni, színpompás és hangulatos közeg, némely elemében már-már a Roxfortra emlékeztet. Habókos professzorok, balul elsült kísérletek, például a magát láthatatlanná tevő, de az ellenvarázsról már megfeledkező mágus esete, aki diszkrét problémamegoldásért könyörög, és még lehetne folytatni a sort. Az apró mellékszálak és a történet fő erőssége, hogy olyan logikai feladatokra épít, amelyek nem frusztrálóan nehezek, és többet kínálnak annál, mint hogy a térkép sarkaiba vándoroltassanak az összetevőkért. A kriptában például neves mágusok sírjaihoz férhetünk hozzá, ha átkelünk az illúzió hídján vagy kirakjuk Uldret gyilkosának a nevét. A megoldás minden esetben szinte kézenfekvő, és a játék erősen jutalmazó jellege miatt élvezetes is, tehát ha ügyesek vagyunk mire a főpróbához érünk komoly ruházatunk és felszerelésünk lesz.

NE JÁTSSZ A PORTÁLLAL!

Avencast kristálybarlangokra épült, és ezekben a kristályokban ősi lelkek lakoznak. A végső próbán a mágusnak ide kell alászállnia, és gólemeken, skorpiókon utat vágva megkeresni azt a Lélek-követ, amely elfogadja őt. Végül az Utak Őrzőjénél (Lélek vagy Vér útja) kijelölni a saját ösvényét, majd mágikus lenyomatot hagyni ezen a kövön. A hősünk mindezt megcselekedte és négy alaptulajdonságában – életerő, mana,



Durva ellenfelekben és nem hétköznapi helyszínekben nem lesz hiány, és csak rajtad áll, hogy a varázsbotod melyik végével csapsz oda...

Lélek és Vér mágia – megerősödve visszatért az akadémiára. Jól vizsgázott, ám a megérdemelt ünneplés elmaradt. Amíg ő a végső próbát teljesítette, Avencastra lesújtott egy ismeretlen erő, és a füstölgő romok között csak fenevadakat talált. Futott tehát, amíg csak bírt, és végül a túlélők egy kis csoportjára bukkant. Az igazság mellbevágó, a Főmágusok tanácsa már régóta foglalkozik a dimenziók közti utazás gondolatával, és a katasztrófát megelőzően megnyitottak egy portált. A kapu mögött azonban démonok vártak, elözönlötték ezt a világot, és ugyan sikerült varázslattal lezárni az átjárót, de percről-percre gyengül a védőmágia ereje. Képzett mágusként nem kisebb feladat vár ránk, mint az akadémia, sőt az egész világ megmentése, miközben a múltunkat övező talányra is fény derül.

A GONDOLKODÓ EMBER KELLÉKTÁRÁBA IS KELL EGY "FIREBALL"!

A logikai feladványok a második fejezet, az Avencast bukása után is szép számban jelentkeznek, például az egyik „legszebb" a csillagvizsgálóhoz köthető, amikor egy kék csillag energiáját befogva küldünk figyelmeztetést a külvilágba. Itt már számtalan különféle imp, démon, sőt az iskola egykori adeptusai (megfertőzött tanoncok) igyekeznek vérünket venni, ami a nagy számok törvénye alapján előbb-utóbb sikerül is, szerencsére löttyökkel és egyre jobb felszereléssel (amit a gnómnál lehet vásárolni) javíthatunk az állapotunkon. Az újabb, pusztítóbb varázslatok – novák, meteorok, tűzhullámok, energiacsapások – nemcsak látványosak, de hatékonyak is, a megidézhető lények (legyek, gólem, csikóhal) pedig segítenek az ellenség koncentrációját megosztani. Ahhoz képest, hogy a játék eredetileg hobbiprojektnek indult, értsd néhány srác egy Diablo-klónt szeretett volna összeütni, a végén szépen kinőtte magát a sablonból. Itt van például az irányítás, amely a WASD gombokra helyezte a karakter mozgatását, és ezt még meg is toldotta akcióelemekkel, például az iránygomb kétszeri lenyomása vetődést, a szóköz billentyűvel kombinált párja pedig cselsorozatot eredményez. Három különböző kameraállás közül választhatunk, ami lényegében három különböző irányítási metódust jelent, nekem a követő mód vált be, de biztos vagyok benne, hogy mindenki megtalálja a saját stílusához legjobban alkalmazhatót. A kezelőfelület egyszerű és átlátható, a fejlődés pedig, tekintve, hogy csak 4 alaptulajdonság és 50 varázslat van – nos, szerintem itt is nehéz lesz eltévelyegni.

Néha még a legnagyobb hősök is kénytelenek a könyvtárakat bújni.

A LÉLEK CSAPDÁI

Spoilerveszély! Az egyik kezdeti, mondjuk, hogy kicsit nehezebb feladványhoz következik a megoldás. A kristálybarlangban végén, a Lélek mágia útján lesz két elementál. Először engedjük ki a jég elementált, csaljuk át a következő helyiség bal oldali ketrecébe. A bal oldali panelen //\ kapcsolóállásnál tekerjük meg a kereket. A tűz elementál következik, zárjuk be ugyanide, aztán JOBBOLDALI panelen \//, és kerék. Végül a kapott kristályokkal nyissuk ki a zárt ajtót, és ne felejtsük ott ezeket, középre ugyanis mindhárom kristály kell. A végső kapcsolóállás pedig: /\/-/\/

JÓ SZÓRAKOZÁST!

Az Avencast 2007-ben a kritikusokat is meggyőzte, tipikusan az a játék, amelyre a szerepjátékokat kevésbé értő és szerető közönség is lecsaphat. A történet magával ragadó, bár valljuk be számtalan népszerű sablonból merít, a grafika pedig még most, 3 év múltán sem kopott meg. Az egész játék a gyermeki lényünkre apellál, egy megmentésre szoruló világ egyszerű hősét vázolja fel, szerintem kihagyhatatlan...

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	MAGAS	MAXIMUM
AQUA electromax GURU TREND	96 FPS	71 FPS	49 FPS
Memória: 2 GB 1333 MHz DDR 3 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X4 640 3 GHz **VGA:** Gigabyte GV-R567ZL-1GI HD5670 1GB **Alaplap:** ASUS M4A78LT-M LE **Tápegység:** FSP 400W FSP400 PFC 80+	1600×1200-as felbontás, a grafikai beállítások Low-n, az árnyékok kikapcsolva. A játék még a gyengébb gépünkön is úgy fut, hogy szemmel alig lehet követni a pixeleket.	1600×1200-as felbontás, a grafikai beállítás közepes, árnyékok bekapcsolva. Az FPS-érték ugyan csökken, de mi ebből lényegében semmit nem érzékelünk.	1600×1200-as felbontás, a grafikai beállítás High-on, a részletes effektek bekapcsolva. Az FPS-mérő ismét csökkenő értéket mutat, de a játékélményt ez nem érinti.
AQUA electromax GURU MAX	122 FPS	102 FPS	85 FPS
Memória: 2x 2 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 1 TB Samsung HD103SJ 32 MB Cache **CPU:** Intel Core i5 650 3.2GHz **VGA:** ASUS GeForce ENGTX460 DirectCu 1GB **Alaplap:** ASUS P7H55M **Tápegység:** Chieftec CTG-500-80P 500W	1600×1200-as felbontás, a grafikai beállítások Low-n, az árnyékok kikapcsolva. A játék még akkor sem akad meg, ha a főhős számára túl sok ellenség van a képernyőn.	1600×1200-as felbontás, a grafikai beállítás közepes, árnyékok bekapcsolva. Számottevő változás az emberi szem számára nem érzékelhető.	1600×1200-as felbontás, a grafikai beállítás High-on, a részletes effektek bekapcsolva. Továbbra is csak akkor vennénk észre az akadozást, ha mondjuk sasok lennénk.

Panaszkodnak a Homefront fejlesztői

A célegyenesbe fordult a meglehetősen eredeti alaptörténetéről elhíresült Homefront fejlesztése, a feszített munkatempó azonban nagyon megfekszi a dolgozók gyomrát. Egy – természetesen név nélkül nyilatkozó – belsős a Develop magazinnak panaszkodott, mondván, mióta a munka a hibakeresési fázisba lépett, heti hét napot is dolgoznak, ráadásul az elmúlt fél év sem volt könnyű: heti hat nap, naponta tíz óra. A bili valószínűleg azért borult ki, mert a játék fejlesztéséért felelős Kaos Studio vezetése állítólag a karácsonyi ünnepek alatt is behívta dolgozni a csapatot. Az ügyvezető David Votypka nyilatkozata szerint azért ez így nem teljesen igaz: az ünnepek alatt konkrétan senki sem volt bent, mindössze arról van szó, hogy a hagyományosan szabadságnak kiadott, karácsony és szilveszter közti hetet kellett mindenkinek munkával töltenie, de nemcsak az egyszerű munkások, a teljes felsővezetés is a helyén volt. Votypka azt is hozzátette, hogy a neten elterjedt hírekkel ellentétben a heti hét munkanap sem érint mindenkit – a százfős cégnek csak nagyjából harmada, a fejlesztőcsapat legfontosabb emberei dolgoznak ennyit, ráadásul nem fél éve, mindössze pár hete. „Szerintem aki tudja, mekkora munka van egy olyan játékkal, mint amilyen a Homefront is lesz, azt nem lepi meg a kialakult helyzet" – foglalta össze véleményét a Kaos vezetője.

Jön a Blacklight 2!

A Blacklight: Tango Down egyike volt 2010 titkos esélyeseinek, de aztán a megjelenést követően tornyosuló problémák (mint például a Games for Windows Live rendszer hozta nehézségek, a dedikált szerverek hiánya, az ezek miatti hosszú várakozási idő a multiban) elég hamar kivéreztették. A fejlesztő Zombie Studios mégis nekifeküdt a folytatásnak, és több lényeges ponton változtat a tanulópénzzé avanzsált első részhez képest. Például ingyenessé teszik a játékot (persze a „Nyomokban mikrotranzakciót tartalmazhat" felirat itt is aktuális lesz, de semmi olyat nem vehetünk, ami számottevő előnyt nyújt majd az ingyen játszókkal szemben), illetve kapunk egy páncélt, amit felöltve pont úgy festünk majd, mint a Robotzsaru híres főellenfele, ED-209. Az első rész alapja is megmarad, vagyis a nagy címek multijából összelopkodott elemek (szintlépés, teljesítmény- és szintfüggő fegyverek) futurizált változatát kapjuk, de nagyon remélem, hogy a korábbi ötletesség is visszaköszön majd. Állítólag a karakterek személyre szabhatóságán is hegesztenek picit, az MMO-kból ismert tank stílus is megjelenik a megszokott nagy sebzéstűréssel, de ha akarunk, lehetünk izgága mesterlövészek is. Megjelenési időpont egyelőre nincs, de nyáron talán már bejelentkezhetünk az első csatákra.

Többé nem árva gyerek a Jedik otthona

A pletykák szerint szeptemberre csúsztatott The Old Republickal kapcsolatban érdekes nyilatkozat került napvilágra: a Star Wars univerzum egyik legfontosabb eleméről, a Tython bolygóról mondta azt az egyik fejlesztő, hogy egészen mostanáig kellett várni arra, hogy végre valami a helyén kezelje a Jedi-rend eredeti alapításának helyszínét. „Nagyon nehéz izgalmas dolgokkal feldobni egy amúgy meglehetősen szerény szerzetesrend otthonát", osztotta meg véleményét a nagyvilággal Daniel Erickson, az MMO történetéért felelős íróbrigád vezetője. „A korábbi ábrázolások alapján ez egy csendes térség, a maguk dolgával törődő Jedik lakhelye, márpedig ha ezt szánjuk az Erő jó oldalát választó karakterek kiinduló világának, akkor nemcsak az első pár perc erejéig kell elvarázsolnunk a játékosokat, de maradandó élménnyel kell rabul ejtenünk őket." A misztikum mellé feltehetően a zöld erdők, fehér hegyek és a magas épületek passzolnak – a kiadott screenshotok legalábbis erről árulkodnak. Az SW:TOR-ral kapcsolatban amúgy továbbra is sok a kérdőjel, a bétatesztre lehetőséget kapó újságírók ugyan nem átkozzák el az EA és a Bioware régóta készülő, hatalmas pénzeket felemésztő vállalkozását, de valahogy nem is ajánlozzák az égig – márpedig ez sok jót nem jelent…

TOP 10

MAGYARORSZÁG 01.17 – 01.23

World of Warcraft: Cataclysm

Chris és Midnite odáig voltak a Blizzard legújabb sikerjátékától, és nagyon úgy tűnik, hogy nem csak ők ketten vannak így.

PCG 11.02 95%

Call of Duty: Black Ops

Nekünk mondjuk pont nem tetszett annyira, de hát kik vagyunk mi, ugye. Nem sokára jön az első DLC!

PCG 11.02 83%

Assassin's Creed

Fura, hogy még mindig ekkora siker, hiszen közben 2.5-ös változat is a boltokba került…

PCG 08.05 79%

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Totális kérdőjel: ugyan mi a fenének veszik meg tömegek a Lich Kinget? Nyomozást is indítottunk, mert itt valami bűzlik.

PCG 09.01 97%

Spore

Ez a lista nagyon fura, csupa régi játék – lett volna valahol egy akció, és most ez látszik meg az eladási adatokon?

PCG 08.11 88%

GTA IV

A DLC-kkel együtt már egsz hosszú ideig el lehet ütni az időt Liberty Cityben – egy kis vérengzés, egy kis csajozás, meg persz ámokfutás…

PCG 09.01 97%

The Sims 2

Ahogy ígértem, nem írok a Simsekről, viszont képzeljétek, Chris kint járt Stockholmban a DICE főhadiszállásán. Volt egy hűtő, ami tele volt kajával, és…

PCG 04.10 91%

The Sims 3: World Adventures

… a dolgozók bármikor kivehettek belőle, amit csak akartak, teljesen ingyen. Chris azt is mondta, hogy tényleg…

PCG 10.01 84%

The Sims 3: Late Night

…sok a szép szőke lány Svédországban, viszont borzasztó hideg van, no meg pofátlanul drága az alkohol.

PCG 10.07 78%

Battlefield: Bad Company 2

A következő számunkból az is kiderül, hogy mit láttunk a messzi északon – egyelőre annyit, hogy megérte kimenni!

PCG 10.04 93%

RISE OF A DYNASTY CÍMMEL KIEGÉSZÍTŐT KAP A PATRICIAN IV – 8 ÚJ VÁROS ÉS KOOPERATÍV MULTIPLAYER IS LESZ BENNE

Gettysburg: Armored Warfare

kiadó **PARADOX** fejlesztő **RADIOACTIVE GAMES** megjelenés **N. A.**

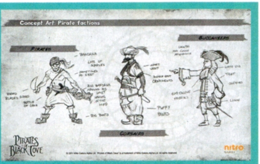
Szokatlan stílusfúzió kiadására készül a paradox, a Gettysburg: Armored Warfare alaptörténete szerint ugyanis egy őrült tudós úgy dönt, hogy visszautazik az amerikai polgárháborúba, és kicsit megborítja a fegyvertechnológia akkori állását. Na nem nagyon, épp csak a Konföderációt segíti meg azzal, ami 2060-ban már mindennapos. A jövő kormánya természetesen miként is reagálhatna, mint az unionista seregek megsegítésével, és puff, már kész is a csoda: az USA jelenkori történelmét alapvetően meghatározó csatát lézerfegyverek és hangágyúk döntik el. A G:AW azonban nem csak sima RTS: az ígéretek szerint rajtunk áll majd, hogy generálisként hadtesteket irányítunk, vagy inkább az akció sűrűjébe vetjük bele magunkat, hiszen a 80 km²-es csatamezőn küzdő ezer egység bármelyikét irányíthatjuk. A játék nevével ellentétben azonban nemcsak a sorsfordító gettysburgi ütközet vár majd ránk, hanem a polgárháború egyéb jelentősebb csetepatéi is, így a földi egységek mellett vízi és légi járművek is előkerülnek. Érdekes apróság a „fejlesztőcsapattal" kapcsolatban, hogy tulajdonképpen egyetlen ember áll a játék és a cég mögött: Danny Green önmagában a vezérigazgató, a vezető dizájner és a főprogramozó is, meglehetősen durva nyolc hónap van mögötte, ennek ellenére nyárra ígéri a béta indítását.

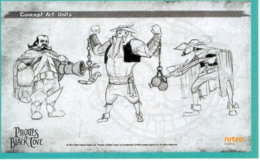
Salem

kiadó **PARADOX** fejlesztő **SEA TRIBE** megjelenés **2011**

Érdekes koncepciójú ingyenes MMO kiadására készül a jobbára stratégiai vonalon mozgó Paradox: a Salemben a játékosok az Új-Angliában frissiben partra szállt, első amerikai telepesek helyébe lépnek, és az lesz a feladatuk, hogy megvessék a lábukat az új kontinensen annak ellenére, hogy ezer veszély nehezíti a mindennapokat (vadállatok, vademberek, talán csak Darth Vader nem lesz ott). A karakterek elsődlegesen alkotó feladatok elvégzésére kényszerülnek majd, így a különböző mágikus és harci szakértelmek helyett az ács- és szűcsmesterség csínját-bínját kell elsajátítania annak, aki megbecsült tagja akar lenni az Újvilág közösségének. A bökkenő igazából ott van, hogy a fejlesztők tervei szerint a halott karakterek az MMO-kban szokatlan módon nem lesznek feltámaszthatók, márpedig mint tudjuk, a partra szállás meg a kolonizálás úgy általában nem nyugdíjas állás, főleg akkor, ha az ember nem spanyol konkvisztádor, hanem angol menekült. A végleg feldobott telepesbakancs további kellemetlen mellékhatása, hogy az addig vérrel-verejtékkel felépített dolgaink ott maradnak ebek harmincadjára, és az élő játékosok akár szét is hordhatják életünk nehezen összegürizett értelmét. Az első tippek amúgy arról szólnak, hogy a Paradox valójában egy eddig be nem jelentett mikrotranzakciós megoldással hidalja majd át a problémát, így teremtve békét, elégedettséget, és persze komoly bevételt, ami a lényeg.

Pirates of Black Cove





kiadó **PARADOX** fejlesztő **NITRO GAMES** megjelenés **2011 Q2**

A zombik mellett talán a kalózok szolgálnak kimeríthetetlennek tűnő alapanyagként a szórakoztatóiparban (na meg a pornó, de az ugye nem a mi ügyünk), így az alaposan felpörgött Paradox és hű bedolgozójuk, a Nitro Games ez utóbbiakkal kapcsolatos játékot fejleszt. Sok újdonság nem lesz, megint kalózkapitányok leszünk, megint kincsekre vadászunk majd a hét tenger környékén, ismét lesz rummal és pénzzel békítendő legénységünk, és persze akad majd jóféle fehérnép is (naná, az imént mondtam: lesz pénzünk). Az egyetlen dolog, ami eddig annyira nem volt jellemző, hogy három különböző kalózfrakció népesíti majd be a világot, akiket az angol nyelvben három különböző néven – pirate, buccaneer, corsair – említenek, azonban ez magyarra lefordíthatatlan, így az előzetes koncepciórajzok alapján tippelünk, mikor azt mondjuk, hogy lesznek vérengző kalózok, kincsvadász kalózok, és persze nemes kalózok is, mind saját értékrenddel (illetve a vérengzők értékrend nélkül). Állítólag lesz majd némi akció-RPG vonal is az amúgy jellemzően valós idejű stratégiának mondott játékban, de az ilyeneket majd akkor hisszük el, ha látjuk is – a szkriptek alapján egymásnak eső legénység ugyanis nem akció-RPG, ha meg nem ez lesz, majd örülünk. A végső cél természetesen a Kalózkirály szint elérése, azonban 2011 második negyedévéig ráérünk lehozni a szemkötőt meg a falábat a padlásról, ugyanis addig biztosan nem jelenik meg ez az egyelőre csak rajzokon látott játék.

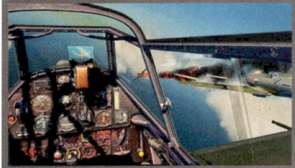
A RELIC KEZDŐ JÁTÉKFEJLESZTŐKNEK HIRDETETT 4 HÓNAPOS ÖSZTÖNDÍJAT A TAVALY AUTÓBALESETBEN ELHUNYT BRIAN WOOD EMLÉKÉRE

Márciusban jön az első Black Ops-extra?

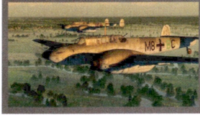
Természetesen a kérdésre az Xbox 360-tulajok azt mondják, hogy „milyen hülyeség, február elsején megjelent”, de őket most megkérem, hogy olvassanak valami mást, és csak a PC-s és PS3-as emberek maradjanak: az Activision hivatalosan ugyan nem erősítette meg, de a pletykák szerint márciusban érkezik meg az MS konzolján túlra is a First Strike névre hallgató DLC. Az összesen öt új, meglehetősen érdekes koncepciójú pályát tartalmazó csomagban négy multis és egy zombis térkép kap helyet: az előbbiek során a berlini fal tövébe (viszont akár mindkét oldalra), Kína eldugottabb részeire, az Északi sarkra, illetve egy jégkorongstadion arénájába jutunk el, az utóbbiban pedig egy szovjet atomsiló irányítóközpontja adja a helyszínt. Az első három, hivatalosan is kiadott kép a hír körül, sok újat nem tudunk meg róla, de ez a jó a CoD-multiban – ha ugyanolyan marad, mint volt, már az is pont megfelelő.

IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover

A címből következik, hogy a sokat látott szimulátor (a címben szereplő szovjet gép ellenére) ezúttal az angliai csata eseményeit hozza el nekünk. A legfontosabb újítás a repülhető gépeket érinti, egy tucatnyinál is több angol, német és olasz repülő vár ránk, kívül-belül a végletekig kidolgozva, ráadásul minden egyes szerepkör játszható (tehát nemcsak pilóta lehetsz, de farok- vagy orrlövész is, ha az adott gépen van ilyen pozíció). Érdekes elgondolás a maximum 128 fős multis csata is, a fejlesztők szerint ezek az összecsapások órákig, sőt, napokig is elhúzódhatnak a két fél kiegyensúlyozottságának függvényében. A Dél-Anglia, Észak-Franciaország és Belgium fölött teljesített missziókat a teljesen megújított oktatómód vezeti fel, aminek keretein belül az alapoktól a bonyolultabb manőverekig jutunk el, és persze a légi harc gyakorlása sem marad ki. A Ubisoft sajtóközleménye külön kitér az új grafikus motorra, aminek segítségével immár a DirectX 10 és 11-es kártyákkal szerelt PC-k ereje sem vész kárba. A március 25-én megjelenő Cliffs of Dovernek lesz speciális, gyűjtői kiadása is: a játékon túl speciális szövettérkép, a Spitfire I repülőgép pilótakézikönyvének hiteles másolata (a RAF pilóták ezt használták az angliai csatában és a RAF múzeumban őrzött eredeti dokumentum alapján nyomtatták újra), illetve egy 150 oldalas, gyűrűre fűzött, minden részletre kiterjedő repülési kézikönyv kap helyet a dobozban.



Hihetetlen élethű belső és külső modellek – ez vár minden rajongóra a Cliffs of Doverben



TOP 10

STEAM 01.24– 01.30

DC Universe Online

Sztreccsruhásnak állt ebben a hónapban Bate is, igazságosztóként szerzett tapasztalatait kicsit hátrébb találjátok.

PCG 11.03 78%

Call of Duty: Black Ops

Az Activision állítólag minden elérhető csapatát a következő CoD-on dolgoztatja – lehet megbánták már az IW-incidenst?

PCG 11.01 83%

Dead Space 2

Chris majd berosált többször is, de minek iszik, aki nem bírja, nem igaz? Ja, és a Dead Space 2 is ijesztő tud lenni, azt mondja.

PCG 11.03 90%

Dead Space

Természetesen a második rész megjelenésével az első is szép utánfogyást könyvelhet el – ha kimaradt, mindenképp pótoljátok!

PCG 08.11 95%

Dragon Age 2

A játék még meg sem jelent, de már a negyedik helyig jutott a Steames listán – az EA lassan hátradőlhet, már márciusban meg lesz az éves bevétel nagyrésze.

PCG XX.XX XX%

Dungeons

Csak február 11-én jelenik meg, de már két héttel korábban a listán – egy akciónak köszönhetően, amiben az elővásárlók extra játékot kaptak ajándékba.

PCG XX.XX XX%

Battlefield: Bad Company 2

Na, ezt sem szorítja le semmi majd, csak a Battlefield 3 – amit mit ad Isten, pont Stockholmban fejlesztenek.

PCG 10.04 93%

Sid Meier's Civilization V

Tim Schafer kilépett, így egyelőre komoly kérdés, ki lesz a következő Sim vezető designere. Persze addig még van pár év hátra...

PCG 10.08 92%

Counter-Strike Source

Az örök klasszikus, amit szintén csak a folytatás lök majd le a listáról. Bár az 1.6-tal is sokan játszanak mai is, szóval ez sem biztos.

PCG XX.XX XX%

Dawn of War 2: Retribution

Hát ha valami, ez a Warhammer-dolog örök talány marad számomra. Lehet, hogy egyszer ki kellene próbálni...?

PCG XX.XX XX%

A DISNEY ELFORDUL A KONZOLOS ÉS PC-S JÁTÉKIPARTÓL, A CÉG INKÁBB A MOBIL ÉS KÖZÖSSÉGI JÁTÉKOKRA KONCENTRÁL A JÖVŐBEN

54 mód a jobb életre

A Deus Ex: Human Revolution fejlesztői komolyan gondolták az alcímet: a játékban összesen 21 kibernetikus testmódosítást végezhetünk el magunkon, és az ezekkel megnyitott összes speciális lehetőség és képesség száma az ötvennégyet is eléri. David Anfossi egy interjúban elmondta, hogy a különböző „beszerelt" alkatrészek mind saját képességfát kapnak, és az egyes skilleket tapasztalati pontok megszerzésével nyithatjuk meg. „Elmondom, pontosan hogy megy ez, például egy kiberláb esetében. Megműtenek, megkapod az első extrát: képessé válsz magasabb ugrásokra. Ezek után rajtad áll, hogy mit választasz legközelebb: a jobb oldali ágat, ami különböző érdekes dolgokat ad a landolásnál (ellenfeleket löksz hátra, meg ilyesmi), vagy a bal oldalit, ahol a sebességnövelésre helyezed a hangsúlyt." Minden azt mutatja tehát, hogy a lehető legjobb irányba megy a Human Revolution fejlesztése, és ha minden összejön, még a végén megkapjuk az első rész zsenialitását, méghozzá igazi, 2011-es körítéssel.

CoD: Black Ops futott a kórházi szerveren

Nem sokkal azután, hogy az Activision sorozatának tavalyi epizódja elnyerte a világ legtöbbször ellopott (vagyis letöltött) játékának dicsőséges címét, a program ismét meglehetősen negatív körülmények között került be az átlagemberek által is figyelt sajtóba: vicces kedvű crackerek egy New Hampshire-i kórház radiológiai osztályán üzemelő szervert használtak a multiplayer-csaták színhelyéül. A dolgozóknak a gép szokatlan lassúsága tűnt fel, és a kihívott szakértő vette észre a meglehetősen oda nem illő processzeket – a gépen tárolt egészségügyi adatok (mintegy 230 ezer emberről van szó) nem kerültek veszélybe vagy rossz kezekbe, és a szakember a kihasznált kiskaput is kijavította. Az IP-címek visszakövetésével egészen Skandináviáig jutottak a nyomozók, azonban nem elképzelhetetlen, hogy a játékos kedvű kalózok máshonnan jöttek, és gépeik valódi helyét hamis azonosító adatok szolgáltatásával leplezték.

PROPAGANDA GAMES

Bezárt a Propaganda Games

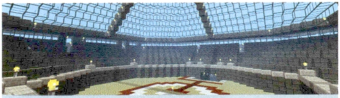
A dinoszauruszvadász Turok-rebootról és a Tron: Evolutionról elhíresült Propaganda Games többé nem garázdálkodik – a Disney úgy döntött, hogy két ilyen minőségű játék után nincs értelme tovább erőltetni, ami nyilvánvalóan nem megy a srácoknak. Volt ugyan egy harmadik Karib-tenger kalózai közeli lehetőség, de azt már tavaly októberben lelőtte a Miki egér rajzos kalandjaiból alaposan kinővő kiadó, és az akkori elbocsátások után most egy szűkszavú közleményben tudatták a világgal, hogy „a Disney Interactive megerősíti az információt, mely szerint a vállalat feloszlatta a vancouveri székhelyű belsős fejlesztőcsapatot, a Propaganda Gamest, miután minden rájuk bízott feladat a végéhez ért". Arról, hogy érkezik-e újabb letölthető tartalom a Tronhoz az első napon megjelent ingyenes extra után, nincsenek hírek, de szerintem mindenkinek van egy tippje.

A SONY BEMUTATTA AZ ÚJ KÉZIKONZOLJÁT: KÉT ÉRINTÉSÉRZÉKENY FELÜLET, MOZGÁSÉRZÉKELÉS, 4 MAGOS PROCESSZOR, 5"-ES KIJELZŐ

Az elmúlt időszak, de főleg az utóbbi egy év egyik legerősebb trendjét az egyre inkább teret nyerő önálló fejlesztések, szabadúszó csapatok, összefoglaló nevükön az indie-játékok jelentik, így úgy döntöttünk, hogy mostantól minden hónapban szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásban. Természetesen várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

With Fire and Sword

Bár egy nagy kiadó áll mögötte, a mára kultikus magasságokba emelkedett Mount & Blade alkotóbrigádja, a török TaleWords őrzi független státuszát, így új játékuknak is helye van rovatunkban. A WFaS az M&B: Warband alapjaira épül, ám sztorija a Nobel-díjas lengyel író, Henryk Sienkiewicz „Tűzzel-vassal" című regényén alapul, ennek megfelelően a 17. századba repít minket, ahol a lengyel köztársaság, a kozák hetmanátus, a moszkvai cárság, a svéd királyság és a krími tatár kánság frakciói vívják egymással elkeseredett harcukat. Az új korszaknak köszönhetően megjelennek tehát a játékban a lőfegyverek és a gránátok is, amely új színezetet ad a már megszokott mókáknak, nemcsak a többféle befejezéssel, újfajta küldetésekkel és kibővített gazdasági rendszerrel (településfejlesztés, banki tranzakciók, kereskedelmi lehetőségek) kecsegtető sztorimódban, de multiban is, ahol 64 fős küzdelmekben a Warband ismert módjain túl azt is bebizonyíthatjuk, hogyan bánunk a karddal, íjjal vagy épp a puskával. A játék továbbra sem grafikai téren akar hódítani, hanem történelmileg hiteles aspektusaival, testre szabható megjelenésű seregekkel, az M&B-ben megszeretett szerepjátékos elemekkel és a lehetőségeink széles tárházával, mindazzal tehát, amellyel sokezres rajongótábort toborzott magának az elmúlt évek alatt.



Kockaőrület

A Minecraft népszerűsége jó példa arra, hogy nem a grafika a fontos, hanem a játékélmény és a lehetőségek végtelen száma. Legutóbb egy Nathan Viniconis nevű srác készített egy Kinect-hacket, amely a periféria által beszkennelt képből Minecraft mentési fájlt készít, így képmásunk óriás szoborként jelenhet meg a kockauniverzumban, ráadásul mindezt mozgásra is bírhatjuk. A játék legújabb verziója már zenélő kockákat is tartalmaz – a Tritex989 nicknevű felhasználó 5-6 órás munkával megépített egy olyan pályát, amely lejátssza a Portal nevezetes Still Alive nótáját…

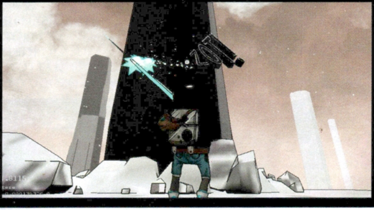
For Russia with love…

Az „épp olyan sikeres, amennyire beteg" Super Meat Boy alkotópárosa, a Team Meat pályázatot írt ki a játék Oroszországban megjelenő verziójának dobozképére. A győztes a található nevű MaaDArtist lett az alábbi művel; további alkotásokat találhattok a supermeatboy.com/75/Russian _ Cover _ Box _ Winner _ / címen.

NAGYON ÚGY TŰNIK, HOGY A LASSAN ESEDÉKESSÉ VÁLÓ BATTLEFIELD 3 NEM FUT MAJD A WINDOWS XP-VEL TELEPÍTETT GÉPEKEN

Tiny & Big

Az utóbbi évek egyik legizgalmasabb projektjét a német, mindössze öt főt számláló Black Pants Game Studio készíti. A saját motorra épülő, képregényszerű, kézzel rajzolt hatást idéző Tiny & Big egy fizika alapú puzzle, amelynek főhőse Tiny, az apró, ám annál ügyesebb ezermester, aki lézervágójával a legnagyobb oszlopokat is képes kidönteni, a sziklákat a legkülönfélébb formára faragni, majd a tömböket kötélre szerelt csáklyájával megfelelő helyre húzni, illetve egy kézi rakétával célba lökdösni. A feladatok során ezeket a lehetőségeket kombinálnunk is kell, például elvágni egy pillért, majd gyorsan magunk felé rántani, hogy hidat képezzünk a szakadék felett. Mindezt egyetlen cél érdekében tesszük: hogy elkapjuk ősellenségünk, Big grabancát, és visszaszerezzük tőle elhunyt nagyapánk egyetlen hagyatékát, egy fehér alsógatyát, melyet a rusnya (és nevével ellentétben igencsak pici) szerzet elcsaklizott tőlünk. A valóban bámulatos látványvilágú, ötletes és szórakoztató produktum már számos fesztiváldíjat begyűjtött, nem érdemtelenül – erről magatok is meggyőződhettek, ha letöltitek a játék weboldalról az amolyan technikai demonstrációnak szánt, Up That Mountain! névre hallgató epizód bétademóját, amely jó bemelegítést jelent a Grandpa's Leftovers címet viselő teljes játékhoz.



The Book of 8

Az indie-szféra különös alkotópárosa Auriea Harvey és Michaël Samyn, vagyis a Tale of Tales „csapata". Sajátos hangulatú játékuk, a The Path 2009 egyik nagy meglepetése volt, egy különös utazás, új játékuk pedig ismét hasonló kalandra hív minket. A Book of 8 alapja Csipkerózsika ismert meséje – ám a sztori szerint senkinek nem sikerült még felélesztenie a királykisasszonyt, ötszáz éve alszik ő és az udvar népe, egy nyolcéves, siketnéma kislány pedig napjainkban eltalál az elfeledett palotába. Az „8" sokkal jobban hasonlít egy hagyományos, ám nem lineáris point-and-click kalandjátékhoz, mint a házaspár korábbi, jóval elvontabb alkotásai, hiszen szabadon bejárhatjuk a hatalmas épület közel 250 helyiségét, mágikus tárgyakat gyűjtögethetünk, melyekkel mind több életet csempészhetünk az alvó szépségbe, miközben az átkot „elsütő", haragvó nyolcadik tündér által életre keltett sűrű erdő megpróbálja lerombolni a palotát és elpusztítani benne minden élőt. Az igazi érdekesség azonban az, hogy a kislány önálló személyiség, magától cselekszik és oldja meg a feladványokat is – ha foglalkozunk vele, ugyanis hangulata befolyásolja tetteit, így leginkább a The Sims karaktereire emlékeztet, ám a kalandok során fejlődik is, új képességek birtokába jutva. A ToT tehát egy újabb, nehezen kategorizálható művön dolgozik, érdemes figyelni rá!

Overgrowth

A Wolfire Games nagy sikert aratott TPS-e, a Lugaru, melyben egy Turner nevű nyúllal kellett rongyosra pofozni mindenféle szőrős állatokat, folytatást kap – ez lesz az Overgrowth. A játék teljesen új motorra épül, így nemcsak a grafika fejlődik, de a harc szempontjából lényeges fizika is, sokkal több mozgást, kombót vethetünk be a puszta kezes és fegyveres küzdelmek során. Ráadásul, hallgatva a modern idők szavára, kooperatív multit is beépítenek a srácok, és alaposan megtámogatják a modderközösséget is, hogy kitolják játékuk szavatosságát. Sajnos mivel a cucc még erősen alfa fázisban van, túl jó képeket nem tudunk közölni belőle, de Blaise90 nevű olvasónk részt vállalt a tesztelésben, az első élményeit megosztotta velünk, (ezt a pcguru.hu/overgrowth címen el is olvashatjátok), továbbá ajánlom figyelmetekbe a játékból készült webes képregényt a www.wolfire.com/comic címen!

Kié lesz az „Indie-Oscar"?

Magazinunk megjelenésének napján, február 10-én kerül sor Las Vegasban a D.I.C.E. Summit rendezvénysorozatra, melynek keretén belül kihirdetik az AIAS, a GameStop és a Guildhall által másodszor meghirdetett Indie Game Challenge győzteseit. Íme a döntő 12 fős mezőnye:

NEM PROFESSZIONÁLIS
KATEGÓRIA

- **Hazard: The Journey of Life** (Hazard)
- **Solace** (One Man Down)
- **Subsonic** (Team Height Advantage)
- **Inertia** (Team Hermes)
- **Q.U.B.E.** (Toxic Games)
- **Symon** (ZZZ Games)

PROFESSZIONÁLIS
KATEGÓRIA

- **Vanessa Saint-Pierre Delacroix And Her Nightmare** (Bad Pilcrow)
- **Fortix 2** (Nemesys Games)
- **LIMBO** (Playdead)
- **Monaco** (Pocketwatch Games)
- **Spirits** (Spaces of Play)
- **Confetti Carnival** (SpikySnail Games)

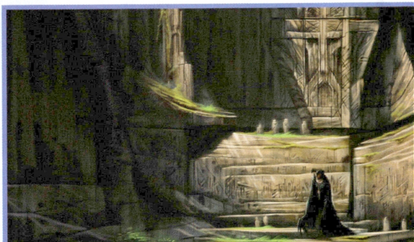
Külön kiemelendő, hogy a Fortix 2 készítője, a Nemesys Games magyar csapat, és az egyetlen kelet-európai a mezőnyben. Következő számunkban közöljük a végeredményt, illetve bemutatjuk a győztes alkotásokat.

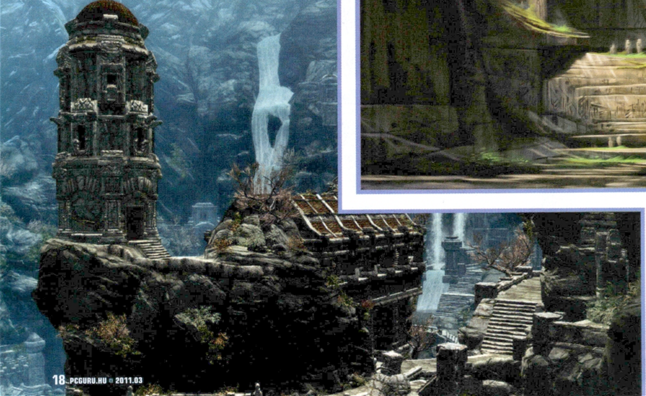
Legyél támogató!

Érdekes, de mindenképp dicséretes kezdeményezés indult el 2010 végén, 8-Bit Founding néven. A www.8bitfunding.com weboldalon bárki, aki indie játék fejlesztésébe kezd, megoszthatja projektjét a nyilvánossággal, megnevezve egy összeget, amelyre szüksége van a melóhoz. A támogatók a PayPal rendszerén keresztül juttathatják el az adományokat, és annak összegétől függően kapnak extrákat (speciális, gyűjtői verzió, név szerinti köszönet a stáblistában, vagy akár a felajánlóról elnevezett játékbeli karakter).

ÚJABB BÁMULATOS ELADÁSI REKORD: A CATACLYSMBÓL AZ ELSŐ 24 ÓRA ALATT 3,3 MILLIÓ PÉLDÁNYT ÉRTÉKESÍTETTEK VILÁGSZERTE

Bendu Olo
9
Dark Elf
ALCHEMY 30
ILLUSION 24
DESTRUCTION 56
The School of Destruction covers the harnessing of elemental energies. This skill makes it easier to cast spells like Fireball, Ice Spike, and Lightning Bolt.
180/180
240/240
100/100





Jól válaszd meg az ellenséged, keresd a magad igazát, és köss bele minden sárkányba!

The Elder Scrolls V

SKYRIM

ARENA, DAGGERFALL, MORROWIND, OBLIVION. FURCSA, IDEGENÜL HANGZÓ NEVEK, DE HA AZ UTÓBBI 17 ÉVBEN FOGLALKOZTÁL SZEREPJÁTÉKOKKAL, AKKOR JÓ ESÉLLYEL ISMERED E NEVEKET, ÉS FELSOROLÁSUK HALLATÁN AZONNAL HATALMAS, NYÍLT TÁJAK ÉS SZINTE VÉGTELEN KALANDOK JUTOTTAK ESZEDBE. MÁGIA, KÖZELHARC ÉS SZABAD FELFEDEZÉS; POLITIKA, DÉMONOK ÉS PERSZE LENYŰGÖZŐ LÁTVÁNYVILÁG – MINDIG IS EZEK ALKOTTÁK AZ ELDER SCROLLS-SOROZAT LÉNYEGÉT. ÉS MOST VÉGRE AZ ALKOTÓ BETHESDA BEJELENTETTE, HOGY KÉSZÜL AZ ÖTÖDIK EPIZÓD IS: A SKYRIM!

Az ismételten idegenül hangzó cím Tamriel kalandokkal teli világának egy régióját jelzi, egy minden eddig meglátogatottnál északabbra fekvő területet. Skyrim nem valami barátságos vidék, annak legalábbis semmiképp, akinek az idilli környezetet a tundránál valamivel melegebb éghajlat jelenti, és kedvenc időjárási előrejelzése nem a „ma is jégförgeteg várható". Ez a sokat tűrő barbárok, a cserzett arcú emberek vidéke, ahol az erős épp csak életben a marad, a gyenge pedig vagy megfagy, vagy a kardfogú tigrisek zabálják fel egy névtelen jégkanyonban.

ROMOS VIDÉK

Míg mindez egy turisztikai cégnek tuti csődöt jelentene, addig egy a szabad barangolásra, felderítésre kidolgozott játéknál igencsak kívánatos vidék. Mert azért nem csak a végtelennek tűnő tundrán fogunk kalandozni, hanem sűrű fenyőerdőkben, kietlen hegyeken, bejárhatunk majd gleccserbarlangokat, kriptarendszereket és persze ott vannak a városok is. Öt hatalmas város (és temérdek kisebb falu, tanya), egyedi felépítéssel, egyedi lakosokkal és egyedi küldetésekkel. Maga Skyrim körülbelül akkora, mint az Oblivion világa volt, de lényegesen több tartalom lesz benne.

A Bethesda is elismeri, nem akarják felforgatni az Elder Scrolls-formulát, nem akarják megjavítani azt, ami szinte tökéletes. Így aztán játékmenetét, felépítését tekintve a Skyrim hasonlít az Oblivionra: választhatod a mágia, a közelharc vagy a lopakodás útját, kedved szerint választhatsz a sztoriküldetések és a mellékes feladatok százai közül, foglalkozhatsz legendákba illően epikus dolgokkal, de ha úgy tartja kedved, a lehető leghétköznapibb foglalatosságokkal is eltölthetsz néhány órát. Mindez azonban messze nem jelenti azt, hogy a Skyrim mindössze egy behavazott Oblivion, hisz a játék szinte minden porcikáját az alapoktól kezdve gondolták újra, kisebb-nagyobb javításokkal mindent igyekeznek jobbá tenni.

REFORMKÜZDELEM

Vegyük például a harcot. Noha a képek alapján talán úgy véled, túl sok változás nincs, a valóságban figyelemreméltó mennyiségű finomítás történt. A legfontosabb változtatás, hogy a két kezedet most már szinte megkötés nélkül használhatod fegyverek és pajzsok forgatására, illetve mágia előidézésére. Utóbbiakat a Bioshockot idéző módon be kell készíteni, nem lehet csatabárdot és pajzsot markolva valahogy még villámokat is szórni. A két kezedben bármilyen kombináció elképzelhető: forgathatsz két ugyanolyan, vagy akár eltérő fegyvert, de lehet akár egy-egy előkészített varázslat is rejtőzhet a jobb és bal tenyered rejtekében. Egy villámgyorsan működő menüvel bármikor változtathatsz a bekészített eszközökön, de vélhetően lesz lehetőség a legfontosabb kombinációk elmentésére is.

Már ez is alapvetően átalakítja a harcokhoz szükséges taktikát, de ez még csak az átalakítások eleje. A közelharc például sokkal taktikusabb lett: a pajzsokat jól időzített módon kell magunk elé emelni, hogy tényleg érjenek valamit, viszont akár öklelni is lehet velük. A nagy erővel

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Game Studios

FEJLESZTŐ
Bethesda Softworks

MŰFAJ
RPG

MEGJELENÉS
2011. 11. 11.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

TES III: Morrowind
2002 (BETHESDA)

TES IV: Oblivion
2006 (BETHESDA)

forgatott, és persze nehéz fegyverek képesek arra, hogy leverjék a lábukról ellenfeleinket, de egy hegyi óriás fabunkója ezt velünk is ugyanilyen könnyen eljátszhatja. Hogy az Oblivionban gyakorolt, nem éppen lovagias „hátrálás közben szurkálok" harcmodort visszaszorítsák, a hátrálás sebességét alaposan visszavették, így ha tetszik, ha nem, kénytelen leszel rendes küzdelmeket vívni mindenkivel. Nem kell szomorkodni azért, hisz a játékba kerülő kivégző mozdulatok vélhetően igencsak feldobják majd a hangulatot – már csak azért is, mert csaknem minden fegyverosztály és ellenfél összekombinálására meg lesz a megfelelően brutális KO.

A mágiahasználat is átalakult kissé, és nem csak azért, mert most már tényleg kell egy üres kéz a varázslatok előadásához. Az öt mágikus iskola és a nyolcvanötnél is több varázslat már eleve széles skáláját biztosítja az öldöklésnek, de ha minden igaz, még e varázslatok kombinálására is van esély, valahogy úgy, ahogy azt a Fable 3 is kezelte. Ráadásul a varázslatok is szinte végtelen variációban lesznek bevethetők. Vegyük csak az alapot, a tűzvarázslatot. Ez elemi szinten arra jó ugye, hogy messziről kisebb tűzgalacsinokkal bombázzuk ellenfeleinket. Ha azonban az adott mágiaiskolában a megfelelő szintre érsz, a tűzgomb nyomva tartásával lángszórószerűen működő csóvát kapsz. Még néhány szintlépés a destrukció iskolájában, és képes leszel a földre rúnát helyezni, amire rálépve ellenfeleid keserűen fogják konstatálni, hogy élő fáklyává változtak. Vagy akár tedd a tűzgolyót mindkét kezedbe, és vagy használd őket felváltva, tűzgolyószóróként, vagy egyidejűleg, egy hatalmas tűzförgeteget előidézve. A lehetőségek szinte végtelenek – és ezúttal ki is kell majd ezt használnod. Merthogy a sebző varázslatok mindegyike eltérő módon működik: a tűz sebzi a legnagyobbat, a fagy lassít és staminát csökkent, a villámcsapás pedig a magickát (értsd: a manapontokat) szívja le. Így aztán egy mágus ellen egy akár minimálisat sebző, de a varázserőt csökkentő elektromos támadás sokkal hasznosabb lehet, mint egy akármekkora tűzgolyó.

És ha már kitértünk a két fő harci stílusra, hát az íjászatról is beszéljünk kicsit, hisz ez is átalakult. Első körben felejtsd el, hogy futkározás közben fogsz lövöldözni – az íj kellő erejű megfeszítéséhez legfeljebb lassú séta, vagy lopakodás illik. Ráadásként az íj felhúzása is sokkal lassabb folyamat, viszont a nyilak sebzését megsokszorozták. Így aztán megéri pontosan célozni, nyugodtan megvárni a biztos találatot, hisz a legtöbb ellenfél egyetlen lövéssel is kiiktatható lesz. Egy kicsit talán túl hatékony is lett ez a megközelítés, hiszen a fejlesztőknek emiatt vissza kellett vennie a különleges nyílvesszők számát, gyakoriságát. Bár egy boltban sima nyilakat lehet majd venni, a most már tényleg értékes mágikus vagy áldott vesszőkből nem fogunk százával cipelni a hátizsákban.

FEJLŐDNI, FEJLŐDNI, FEJLŐDNI

Említettem a szintlépést is, természetesen ez sem kerülhette el az átalakításokat. A központi elem továbbra is a képzettségekben keresendő, ide értendő minden a buzogányhasználattól az illúziómágiákon át az alkímiáig. A körülbelül 15 skill mindegyike egyenként fejlődik a használat gyakoriságától függően, és minden egyes ilyen pontnövekedés hozzájárul valamennyivel a „központi" szintünk emelkedéséhez. Elvileg nincs limitálva a maximális szint, de az 50. szintre fellépve előrehaladásunk annyira lelassul, hogy csak a legkitartóbbak fognak e fölé lépni.

A legjobb húzása e téren a Bethesdának kétségtelenül a perkek – vagyis a Fallout-sorozatból ismert extra, egyedi kis bónuszok – megjelenése volt. Minden szintlépéskor választhatsz egyet, és ha nem is annyira a humoros irányba mennek el ezek, mint a Falloutokban, a játékmenet szempontjából rendkívül hasznosak lesznek. Minden perk egy képzettséghez tartozik, és azt erősíti, egészíti ki valami egyedi módon. A buzogányhoz például kiválthatunk egy olyan specialitást, ami az eltalált ellenfél védelmét csökkenti, a baltáknál pedig folyamatosan vérző sebek okozására nyílik esélyünk. A játékban rengeteg ilyen apró extra lesz, mindegyiket még akkor sem lehet majd egy karakterrel összeszedni, ha bőven túllépnéd az ötvenes szintet.

A Skyrim részben továbbra is automatikusan a szintünkhöz igazított ellenfeleket használ, de az ígéretek szerint ez sokkal kevésbé lesz feltűnő, mint az Oblivionban. Mi hiszünk a fejlesztőknek, hisz a

LÉGYEN A TEREMTÉS MINDENKI OSZTÁLYRÉSZE

Ha már a Bethesda házi készítésű új grafikus motorja Creation Engine névre hallgat, hát a cégtől megszokott mindentudó szerkesztőprogram a Creation Kit nevet kapta – és természetesen jár majd a játék PC-s verziója mellé. Bár az első hónapokban vélhetően csak a szokásos pucérpatch-ek és túltápolt fegyverek érkeznek, elkészülnek majd az igazán igényes rajongói kiegészítők is, ahogy azt a Morrowind és az Oblivion esetében is láthattuk. Ezek mellett természetesen hivatalos kiegészítők, DLC-k is várhatók, így a stáblista legördülése messze nem jelenti majd a játék végét...

AZ ISMERETLEN SKYRIM

SOKAKAT MEGLEPETT, HOGY A BETHESDA AZ ELSŐRE MEGLEHETŐSEN UNALMASNAK TŰNŐ HAVAS ORSZÁGOT VÁLASZTOTTA AZ ÖTÖDIK TEKERCS HELYSZÍNÉÜL, PEDIG AZÉRT VAN ITT LÁTNIVALÓ A HAVAS HEGYCSÚCSOKON ÉS A SÁRKÁNYOKON TÚL IS.

Az Oblivionhoz hasonlóan most is 41 négyzetkilométernyi terület vár ránk, azonban az igazán lelkiismereteseknek az előző résznál jóval többet kell majd talpalniuk, ha mindent látni akarnak. Tamriel (az Elder Scrollsoknak helyt adó kontinens) legészakibb országa a bátor Nordok hazája, és a nép megtanulta tisztelni a jó védelmet nyújtó magas hegyeket, és a támadók számára elviselhetetlen időjárást. A változatos vidéket járva több, egymástól meglehetősen eltérő építészeti stílusú nagyváros várja a látogatókat, példának okáért ott van Solitude (avagy Haafingar), az egész kontinens legészakibb városa, ami nem csak a kikötőben zajló lüktető kereskedelem okán ismert, de a híres bárdképző iskola is itt található.

- mocsaras tundra
- hóval borított terület
- vulkánikus tundra
- tundra
- Erdő
- Fenyőerdő
- kanyon
- Egyéb
- Utak
- Városok
- Folyók

Falloutban is ezt a megoldást használták, és ott szinte senki nem vette észre ezt az ügyeskedést.

SÁRKÁNYGYILKOS

Mivel hősünk egy sárkánygyilkolásra kiválasztott fickó (a sztoriról és a háttérről lásd a Sárkányármány c. írásunkat), nem csoda, hogy a hüllők mágiája is szerepel a játékban. A játék egyik központi része lesz ugyanis a sárkányok nyelvében használt hatalomszavak felkutatása – és persze üvöltözése. Ezekből a sárkányüvöltés nevű különlegesen nagyhatalmú varázslatokból valamivel több, mint húsz darab van, és mindegyik három egyedi szótagból tevődik össze. Akárhányszor megölsz egy sárkányt, egy új szótaggal leszel gazdagabb, de ódon könyvtárak vagy éppen évezredek óta elhagyatott sárkányfészkek felkutatásakor is rábukkanhatsz újabb szavakra. Ezek tényleg a játék legerősebb bevethető eszközei lesznek, az időlassítástól kezdve egy, a parancsainknak engedelmeskedő sárkány megidézéséig terjed ezen igék hatása.

A TEREMTŐ MOTORJA

A Fallout: New Vegas megjelenésekor már nyilvánvaló volt, hogy az öregecske, toldozott-foldozott Gamebryo játékmotort használva nem nagyon képzelhető el a továbblépés, így aztán mindenki örömmel fogadta a Bethesda bejelentését: „új engine-t használunk!". Ennek neve Creation Engine, és kifejezetten a Bethesda játékainak támogatására készült, azaz megannyi más erénye mellett abszolút ász a hatalmas nyílt terek megjelenítésében, így aztán a Skyrimben is több kilométeres távolságokba láthatunk el. E mellett természetesen minden sokkal szebb és részletesebben kialakított lett, de a legnagyobb előrelépés mégiscsak az animációk terén vehető észre. Így aztán a Skyrimban végre a külső nézet is felvállalható lehetőség lesz, nem egy köszvényes nyomorult fog a monitoron ugrálni, hanem egy atletikus harcos. Egy másik remek húzás a hó szimulálásában érhető tetten: mivel északon járunk, a hóesés igen gyakori jelenség lesz, és az engine külön figyel arra, hogy ez hol és miként gyűljön fel, így nem csak egyszerű fehér textúrákra kell számítani, hanem realisztikus télre.

Jó pár fontos területen lesz nagy változás, de csupa olyasmihez nyúlnak a fejlesztők, amire tényleg ráfér a ráncfelvarrás

A program saját nevet kapott komponensei közül mindenképpen megemlítendő még a Radiant AI. Ez volt az a programrész, ami csúfosan leszerepelt az Oblivionban: elvileg élő, lélegző, hihető karaktereket kellett volna hoznia, ehelyett robotszerű, néha teljesen őrült figurákat kaptunk. Most, a második nekifutásra minden jó lesz – fogadkozik a Bethesda. Nem lesz több céltalanul kóborló falusi, mindenki dolgozik majd a farmokon, irtásokon. A javított gép gondolkodás egy másik remek folyománya, hogy az emberek megjegyzik a feléjük tanúsított viselkedésünket, és ennek megfelelően reagálnak ránk. Így aztán, ha egy olyan fickó házába állítunk be éjszaka, karddal a kezünkben, akinek korábban már tettünk néhány szívességet, az nem a nyakunkra hívja az egész várőrséget, hanem vendégül lát minket éjszakára, talán élelmet is ad.

A Bethesda fejlesztői kiemelik a Radiant Story névre keresztelt programmodult is, ami azért felel, hogy mindig megfelelő küldetéseket kapjunk. Merthogy a játékban lesznek természetesen sztoriküldetések, lesznek rendesen kidolgozott mellékküldetések, és ezúttal kapunk randomgenerált megbízásokat is. Ezekért felel a Radiant Story, ami elvileg figyelembe veszi összes eddigi cselekedetünket, játékstílusunkat, és ennek megfelelően gyárt új tartalmakat. Ha például elsősorban varázslással foglalkozol, az egyik városban egy varázsló fog kihívni párbajra – míg ha inkább kardot forgatsz, ez a karakter talán fel sem tűnik. Megeshet, hogy a Radiant Story bérgyilkossággal bíz meg, és direkt egy olyan személyt jelöl ki célpontnak, akivel már jól összebarátkoztál – de természetesen ebben az esetben megoldható lesz, hogy inkább a megbízót ismertesd össze a tőröddel. Meglátjuk, hogy ez a „digitális mesélő" mennyire fog változatos küldetéseket adni, mindenesetre a beépített küldetések, a 130 bejárható kripta, barlang és egyéb dohos járat akkor is több száz órás játékidőt ad, ha ezekre ügyet sem vetünk.

Bár az idei esztendő amúgy is a szerepjátékokról szól, talán egyik sem lesz olyan monumentális, olyan nagy ívű, mint a Skyrim. Fogták a Morrowind és az Oblivion már bevált sémáját, az egészet áthelyezték egy új vidékre, írtak hozzá egy már első hallásra is sokkal érdekesebb sztorit, és az egészet telepakolták kisebb-nagyobb újításokkal, fejlesztésekkel. Hát mi más kellene még a boldogsághoz?

SÁRKÁNY-ÁRMÁNY

AZ ELDER SCROLLS JÁTÉKOK EDDIG EGY DOLOGBAN ÉRTETTEK EGYET: TAMRIEL VILÁGÁN NINCSENEK SÁRKÁNYOK, MIÓTA AZ ŐSIDŐKBEN ELTAKARÍTOTTÁK ŐKET. HÁT MOST VISSZATÉRTEK. ÉS DÜHÖSEK!

Az eddigi négy számozott ES-játék mindgyikában valami szörnyű esemény következett be, legutóbb ugye a pokolba nyíló térkapuk lepték el a világot – és a Skyrimban az ötödik ilyen baljóslatú esemény is bekövetkezik, kitör a polgárháború. És ugyan ez is egy véres és kellemetlen affér, az Ősi Tekercsek szerint az öt rossz ómen bekövetkezte egyenlő a világvégével, vagy legalábbis a sárkányok visszatérésével. Ez be is következik, bár a játék elején még csak a kisebb kölyökhüllők jelennek meg, amik még egy arra is csak alig-alig képesek, hogy egy falu teljes lakosságát felfalják… A szárnyasok vezetője Alduin névre hallgat, ez a szinte isteni hatalmú lény csak később jelenik meg a színen – és aligha tévedünk nagyot, ha egy méretes főellenségként gondolunk rá, aki ellen csak a leginkább kigyúrt hősöknek lesz esélye. Merthogy nagy szerencsénkre, hősünk bizony egy Dragonborne, hevenyészett magyar fordításban sárkányölő. A jó istenek kiválasztottaiból régen sokkal több volt, egész klánt alkottak, akiket a Pengék védtek a pikkelymentes problémáktól. A dragonborne-ok az egyedüliek, akik ostromfegyverek nélkül is képesek szemtől szemben felvenni e lények ellen a harcot, méghozzá néhány esetben a sárkányok saját erejét vetve be ellenük (ez a cikkben bővebben is kitárgyalt sárkányüvöltés). Sajnálatos módon a klán kicsit megritkult az utóbbi évszázadokban: te vagy az egyik utolsó dragonborne. Egy hadseregnyi fanatikus Penge testőr helyett is be kell érned egy kicsit kevesebbel: egy Esbern nevű öregember az, aki tanácsokkal lát el. Persze nem minden hír komor és szomorú: a dragonborne-okból, ha életben maradnak, általában császár válik, annyira hálás nekik a nép.

www.pcguru.hu/532

» Bár lesznek vetélytársai, a Skyrim minden emberi számítás szerint letarolja majd az RPG-piacot – ráadásul erre minden joga meg is lesz.

»TERRA

PRO

Az új harc- és mágiarendszer, a sárkánymágia, no meg a tény, hogy végre visszamehetünk Tamrielre.

KONTRA

Sárkányokat kell majd leölni holmi szavakért? Na ne már…

VISSZATÉR. A SZÖRNYETEG.

PORTAL 2™

[ÍRTA CHOCHO] **A Portal első része maga volt a csoda, egyesek szerint messze felülmúlta a The Orange Box másik két címét, így nem meglepő, hogy a Valve mindent elkövet a folytatás sikeréért. Konzolos összeköttetés, kooperatív mód és döbbenetes történet szerepel az ígéretek közt.**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Valve Corporation

MŰFAJ
Logikai FPS

MEGJELENÉS
2011. 04. 18.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Portal
2007 (VALVE)

Ígéretekkel persze mindig találkozni a játékszakmában, a kérdés, hogy megvalósulnak-e. Nos, bár nem egészséges előre inni a medve, illetve a tesztalany bőrére, az eddigi információink alapján ki merjük jelenteni, hogy minden bizonnyal igen, sőt, a Portal 2 már most, a megjelenésétől több havi távolságra is annyira lenyűgözőnek tűnik, hogy játék legyen a talpán, ami áprilisban megkísérli, hogy egyszerre jelenik meg a Valve zseniálisnak ígérkező logikai ámokfutásával. Pedig voltak idők, nem is olyan régen, amikor egy a gondolkodásra és eredetiségre épülő cím komoly hátrányokkal indult a sok egymást koppintó RTS, FPS és tucat-RPG tömegei közt. Mi változott? Először is megjelent a Portal, ami afféle bónuszként járt a várva várt 2007-es The Orange Boxhoz. Mivel a Half-Life 2: Episode Two miatt nyilvánvaló volt, hogy a pakkot elkapkodják a játékosok, kiváló bevezetésnek tűnt egy innovatív, nehéz, mégis könnyed és humoros játékhoz, amely ráadásul a Source technológia mögött álló lehetőségek végtelennek tűnő halmazát is megcsillogtatta. Ami akkor pár egyetemista vizsgamunkájának indult, mára a játékvilág egyik nehézfiújává vált. A Portal fogalom lett, az őrült mesterséges intelligencia, GLaDOS pedig a neves IGN internetes újság szerint minden idők legjobb, videojátékban bemutatott főellensége. Ilyen ajánlólevelekkel aztán nem csoda, hogy a Valve az újabb Half-Life előtt igyekszik meglovagolni a három éve csúcson járó hullámot egy folytatással, mely korábban még rengeteg kérdést vetett fel, míg mára csak egyetlenegyet hagyott hátra: mikor játszhatunk már végre?

A Portal bónuszjátékból vált játékipari mérföldkővé – nem lesz egyszerű feladat felülmúlni azt a hatalmas sikert...

SZÍVECSKÉS KOCKA, TŐLEM, NEKED!

A Portal 2 egyjátékos módja és története több száz év múlva játszódik majd a jövőben, amikor is az első részt túlélő Chell és GLaDOS a pusztulás utáni laboratóriumban csap össze újra. Mivel azonban ezt már minden létező Portal-rajongó tudja, feltehető a kérdés, hogy mi jöhet még? A választ a kooperatív mód adja meg, melyről eleinte elég kevés információ állt rendelkezésre. Most viszont csak úgy dúskálunk bennük, szóval ahelyett, hogy ismét átrágnánk magunkat az unalomig ismert alapokon, lássuk, mi vár ránk, ha a cimboráinkkal vállvetve szeretnénk megkaparintani a finom tortát.

A Portal 2 kooperatív módja külön kampányban kel életre, melyet nem Chellel, hanem két kis robottal játszhatunk majd végig. Atlas és P-body meglehetősen rejtélyes figurák, származásukról is csupán annyit lehet tudni,

1953

Megalakul az Aperture Science elődje, a cég zuhanyfüggönyök gyártásával foglalkozik. A vállalat ekkor még nagyon távol áll a térgörbítés technológiájától, egyedül a higiénikus függönyök gyártására összpontosít a vezetés. Bár elsőre nehéz elképzelni, hogy alakul ki egy látszólag ártatlan vállalkozásból a világ egyik vezető tudományos ereje, a nagy zsenik mindig is a váratlan helyekről érkeztek.

Eisenhower elnöksége alatt az Aperture-t bízzák meg az amerikai hadsereg zuhanyfüggöny-ellátásával, a megbízás csak a tengerészgyalogságot nem érinti.

1956

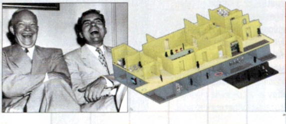
U.S.ARMY

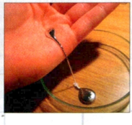
1957–1973

Sok-sok zuhanyfüggöny készül.

Az Aperture Science alapítója és igazgatója, Cave Johnson egy különleges anyagból készült zuhanyfüggönnyel kezd kísérletezni. Az alapanyagba higanyt injektál, amitől a látszólag egyszerű fürdőszobai eszköz életveszélyes, mérgező tárggyá avanzsál. Cave hét darabot gyárt le a gyilkos függönyből, hogy ajándékba adja azt a tengerészgyalogság küldötteinek. Na, itt kezd kicsúszni a talaj a cég lába alól…

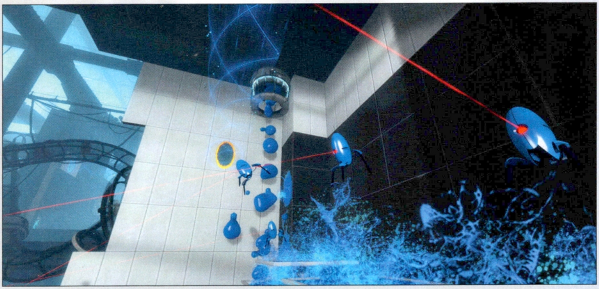
1974





1976

Cave Johnson nem áll valami jól egészségügyileg. Az cégvezető veséi felmondják a szolgálatot, így a sok méreganyag a kiválasztás helyett az agyban köt ki, elvéve Cave maradék sütnivalóját is. Az eredmény egy három pontba szedett terv: 1.: Ki kell dolgozni az életmentő Heimlich-fogás ellenszerét. 2.: Létre kell hozni egy alapítványt, mellyel a súlyosan beteg gyerekek szülei által megfogalmazott kívánságokat osztják el kívánságszegény emberek között. És végül 3.: „Valami... valami térfabrikáló izé! Igen... Majdnem olyan jó lenne, mint a zuhanyfüggönyök, igen!”. Na, vajon melyik vezet a Portalhoz?



hogy korábban GLaDOS részei voltak, de kiszakadtak belőle, s most önálló életet élnek. A két kis masina persze nem tud végérvényesen eltávolodni nagyobb testvérétől. Bár már nem köti őket hozzá semmi, GLaDOS remek alkalmat talál a robotok szívatására a már ismert tesztkamrák segítségével. Ráadásul Chell portálfegyverével ellentétben az övéké egyszerre csak egy tulajdonságot ismer. A magasabb, vékonyabb P-body narancs és piros portálokat nyit, míg az alacsony és kövérkés formájú Atlas lilákat, ez pedig át nem örökíthető tulajdonságnak számít. A fejlesztők szerint erre azért volt szükség, mert az előzetes tesztek alkalmával sok játékos szórakozott azzal, hogy szimplán végigrohant a csapdákon, hátrahagyva partnerét az aktuális szószban. Ezt elkerülendő nemcsak a fegyverek képességeit kurtították meg, de magukat a kooperatív pályákat is úgy alakították ki, hogy egyedül képtelenség legyen teljesíteni őket. A Valve bizony nem bíz semmit a véletlenre, és nem akarja, hogy Becsületes Játékvásárló Pistike napja amiatt romoljon el a többórás játék után, mert Ödönke bosszúból nem nyit neki kaput a fal túloldalán egy tavalyi fogócska csúnya végkifejlete miatt. Magyarán szólva vagy rávesszük a társunkat, hogy mindenben segítsen, vagy buktuk a játék nyújtotta multis örömöket. Maga GLaDOS egyébként itt is folyamatosan kommentálja teljesítményünket, és minden egyes szint végén megállapítja, hogy épp melyik robot vette könnyebben az akadályokat. Bár kooperatív játékról van szó, az ördögi AI igyekszik arra késztetni bennünket, hogy összességében jobbak legyünk partnerünknél, mert mint mondja, „Einstein és unokatestvére, Terry közül is csak egyikükre emlékszik a történelem... és az nem Terry".

KETTEN EGY ELLEN?

Az egyjátékos módban a már bemutatott újdonságok, mint a tükröződő kocka, a Repulsion és Propulsion Gel, valamint az előzetes videókban a pusztítás metaforájaként szereplő Pneumatic Diversity Vent valószínűleg a kooperatív módban is helyet kapnak majd, bár erről még nem kaptunk konkrét tájékoztatást. Mindenesetre akik elfelejtették, mire is jók ezek az újdonságok, azoknak ismételjük is át egy gyorstalpaló keretében, de csak a leglényegesebbekre, a gélekre korlátozva a beszámolót. A Repulsion Gel egy afféle kék festékanyag, melyet kispriccelve megváltozik a talaj részecskestruktúrája, ruganyossá válik. Így a játékosok vertikálisan is mozoghatnak a környezetben, akár hatalmas ugrásokkal pattanva egyik portálból a másikba, vagy ahogy pár prezentációban láttuk, trambulinként használva átszelhetővé válnak vele akár nagyobb távolságok is. A Propulsion Gel is hasonló anyag, ez viszont a súrlódást csökkenti minimálisra, így hihetetlen gyorsan csúszhatunk végig a kilötykölt, narancssárga

TÜKRÖS TRÜKKÖZÉS

A Portal 2 egyik újdonsága a Redirection Cube, mely gyakorlatilag egy tükröződő felülettel megáldott kocka. Erőssége abban rejlik, hogy a vele kapcsolatba kerülő anyagok tulajdonságait képes „visszatükrözni": például ha belemártjuk a plazmába, sugárvetőként funkcionálhat, sőt, különböző távoli kapcsolók aktiválásában is a segítségünkre lehet. Egyelőre működés közben csak az egyjátékos módban mutatták be, de elképzelhető, hogy főleg utóbbi tulajdonsága miatt a kooperatív módban is szerephez jut. ■

1981

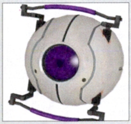
Mindkét parancs teljesül. Már majdnem megvalósul a Heimlich-féle műfogás ellenszere, és a bizarr alapítvány is működésbe lép. A cég újdonsült alfőnökei azonban nincsenek elragadtatva, így összehívják a kutatókat, hogy számon kérjék rajtuk az elszórt dollárokat. Ekkor azonban az egyikük előrelép, hogy „történt pár fejlesztés a 3. pont alapján... Olyan térgörbítési eljárást dolgozunk ki, ami használható lehet zuhanyfüggönyként." Ez már tetszik a pénzembereknek, a munkát a Portal projektre összpontosítják – bár az anti-Heimlich-fogáson azért még tökéletesítenek.

1981–1985

Folynak a munkálatok a Portal-projekten. Mindeközben pár szerencsétlen alkalmazott megfullad az anti-Heimlich-féle műfogás fejlesztése során, de hát ez van.

1986

Az Aperture vezetősége megtudja, hogy a Black Mesa nevű kutatóbázison is a Portal-projekthez hasonló technológiákkal kísérleteznek. A cég tudósai, hogy gyorsabbak legyenek, nekiállnak egy számítógépes asszisztensi és operációs rendszeri feladatokat ellátó mesterséges intelligencia kifejlesztésének. A gép neve GLaDOS az angol Genetic Lifeform and Disk Operating System rövidítése után.



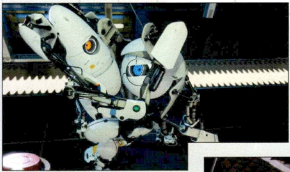
1996

Egy évtizednyi munka után nekiállnak GLaDOS mesterséges intelligenciájának. Az eddigi esztendők az operációs rendszeri rutin leprogramozásával teltek.

1998

Az Aperture „Hozd be a lányod a munkahelyedre!" nap alkalmából beindítja a teszteletlen mesterséges intelligenciát. A dolgok látszólag jól mennek, GLaDOS szinte azonnal magához tér. Sajnos azonban a gép kissé másként értékeli az üzleti rivalizálás fogalmát. Mindenkit bezár a létesítménybe, és tesztelni kezdi rajtuk a félkész portáltechnológiát, hogy minél gyorsabban elkészüljön a végleges változat, legyőzve ezzel a Black Mesát. Bár GLaDOS nem tudja, de pár nappal később a Black Mesa győzedelmeskedik: megnyitják az első interdimenzionális portált a XEN nevű térközi állomásra, elárulva a Földet.

TAKE A WISH



Az újjáéledő mesterséges intelligencia láttán még a robotoknak is van mitől rettegni

A két játék között eltelt jó pár száz év alatt természetesen a labor karbantartása is elmaradt, így nemcsak GlaDOS ötletei jelentenek majd veszélyt, de a meglehetősen instabil környezet is

folyadékon, átslisszolva akár a gyorsan mozgó objektumok között is. Bár a két anyag haszna kétségtelen, kooperatív módban sikerességünk alaposan függhet a másik fél közreműködésétől. Elég csak elképzelni, milyen kellemetlen helyzetbe hozhatna bennünket a társunk, ha véletlenül egy kis csúszkatrutyit spriccelne a lábunk elé. De persze nem kell ilyen messzire menni ahhoz, hogy kitolás legyen a dologból, elég, ha a két különféle portálból éppen rossz helyre lövünk egyet, és máris kész a baj. Ahhoz, hogy az ilyen kis bökkenőket elkerülhessük, tökéletes kommunikációra van szükség, melyet a Portalban nemcsak a már bejelentett szóbeli voice-com, de az úgynevezett Ping-rendszer is támogatni fog. A Ping lényege annyira egyszerű, hogy az szinte már bántó a konkurenciára nézve. Arról van szó, hogy az egyik játékos simán odavetíthet egy kis jelet a falra a másik tesztalanynak (ilyenkor a megszemélyesített robot oda is mutat), jelezve, hová szeretné kapni a portált. A Valve szerint ugyan az élő beszédben történő kommunikáción is erős hangsúly van a játékban, a „Tedd oda a portált! Mondom: oda!" típusú kellemetlenségek egyszeriben elkerülhetőek egy ilyen apróságggal. Különösen fontos ez az olyan, kifejezetten a kooperatív módra kihegyezett újításoknál, mint amilyen a Hard Light Bridge is. A szó szerinti fordításban „keményfény-hídként" értelmezhető megoldás tulajdonképpen az, aminek hangzik, vagyis egy olyan eszköz, mely nagy magasságok között képes összekötni két portált a levegőben egy olyan fénynyalábbal, ami képes elbírni a robotok súlyát. Ennek bekalibrálásához viszont rendkívüli pontosságra lesz szükség, mert egy rossz helyre lőtt portál vagy ügyetlenül beállított híd könnyedén végzetes lehet a folyamatosan támadó ellenséges robotok és egyéb nehézségek miatt. A kommunikáció azonban nem csak és kizárólag szavak útján működik. Az eddigi bemutatókon a két kis robot egyszerű testbeszéddel, illetve „expresszív pittyegéssel" adta egymás tudtára, mire is van szükség, amikor pedig sikerült valami, Atlas egy roppant kedves és aranyos öleléssel tett pontot az i-re. Ez egyébként eléggé jellemző a Valve-ra. Emlékeztek még a Half-Life 2 Dogjára, aki sokkal életszerűbb és szerethetőbb volt, mint sok játék főszereplője, holott alig láttuk, és akkor sem mondott egy árva szót sem? Nos, valami ilyesmi játszódik le majd a Portal 2-ben is. Ugyan még nem tudni, hogy az ölelés tényleges opció lesz-e, de szerintünk van rá esély, mert a fejlesztők szeretik csillogtatni a tehetségüket. Márpedig ahhoz, hogy két, látszólag néma és esetlen kis robotot szerethetővé tegyenek egy videojátékon keresztül, másra sincs szükség, mint nyers, őszinte talentumra.

A JÖVŐ TUDOMÁNYA

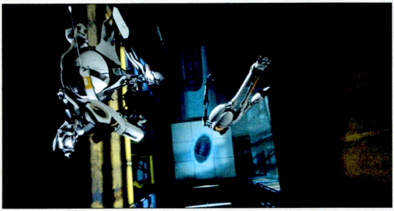
Mindez persze szép és jó, de ha nincs mögötte megfelelő technikai támogatás, akkor nem ér egy fabatkát sem. A Valve persze előrelátó, és ezért olyan ötlettel állt elő a csapat, amit már régóta jegelt a játékvilág: a konzolok közötti együttműködéssel, azaz a „cross-platform" multiplayerrel. Gabe Newell, a Valve mindenható ura még az E3-on jelentette be, hogy a Portal 2 Playstation 3-ra is meg fog jelenni, sőt, a konzolos verziók közül a Sony masináján lesz a lehető legjobb. Egészen mostanáig nem tudtuk, hogy kell ezt érteni, de pár nappal ezelőtt világossá vált, miről is van szó. A PS3-as Portal 2 együtt fog működni a PC-s változattal, azaz számítógépes barátainkkal is meg tudunk majd mérkőzni a tévé előtt, és vice versa. Egy, a Sony által engedélyezett és a Portal 2 által futtatott kliensnek köszönhetően bármikor fel lehet majd venni steames barátlistánkra a PS3-as játékosokat, így a kapcsolat folyamatos lesz, de ez még mindig nem minden. Ha valaki PS3-ra vásárolja meg a Portal 2-t, és a PSN profilján kívül Steam accountja is van, ingyen (!) Steam kulcsot kap a Portal 2 PC-s változatához, hogy ezentúl bármikor játszhasson a kooperatív móddal. Na, ez a hozzáállás azért nem semmi. Joggal kérdezhetjük persze, hogy ha a cross-platform rendszer ilyen könnyen összehozható, miért nem vált megszokott eljárássá az elmúlt években? A válasz annyi, hogy a kontrollerek még mindig pontatlanok a PC-s egérhez képest, vagyis a kompetitív játékokban a számítógépes perifériák használói behozhatatlan előnnyel indulnának. Mivel azonban a Portal 2-ben az együttműködésen van a hangsúly, illetve a versengés inkább a gyorsabb észjárásra élezódik ki a reflexek helyett, a játékosok felül tudnak emelkedni platformjuk esetleges hátrányain, és teljes pompájában élvezhetik az összekapcsolás minden előnyét. Ezt a beállítást egyébként a cikk írásának pillanatáig a Valve még nem mutatta be élesben, de ha hihetünk a srácoknak, pofonegyszerű lesz, tehát most minden PS3-tulaj kezdjen hivatalosan is örvendezni.

A TÖRTÉNELEM SZÉPSÉGEI

A Portal 2 bejelentésekor ugyan nem beszéltek a játék technológiai hátteréről, de Gabe és csapata hozzáállása alapján elég nyilvánvaló volt, hogy a tavaly hatodik születésnapját ünneplő Source grafikus motor dolgozik majd a játék alatt. Azóta ez biztossá vált, a fanyalgókat viszont rögtön sikerült meggyőzni pár igen impozáns képpel és videóval. Nem csalás, nem

GLADOS EVOLÚCIÓJA

GLaDOS azért készült, hogy segítsen a portáltechnológia minél gyorsabb kifejlesztésében, ám első aktiválása során egyből megőrült, halálra, egész pontosan halálos kísérletekre ítélve az Aperture Science dolgozóit. Személyiségéhez a fejlesztők sokat merítettek a 2001: Űrodüsszeia című Arthur C. Clarke regényből, külalakját azonban szerették volna minél egyedibbre tervezni, így eleinte Botticelli Vénusz születése című híres képéből indultak ki, igaz, fejjel lefelé – végül ez nem valósult meg, bár fejre fordított kivitele erre utal... ■



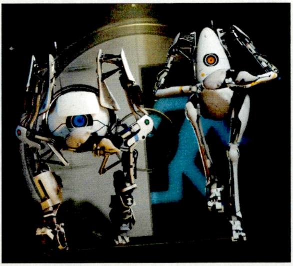
A PORTAL ÉS A HALF-LIFE

Bár a két széria eleinte nem volt szorosan összekapcsolható, az Aperture Science történetében fontos szerepet játszott a Black Mesa kutatólaboratórium. Nem tudni, hogy az elkövetkezendő Half-Life: Episode Three kötődik-e majd valamilyen úton-módon a Portal 1-2 eseményeihez – ha igen, akkor valószínű, hogy az Episode Two rejtélyes hajóroncsa, a Borealis jelenti a rejtély nyitját, na meg Dr. Kleiner véleménye az azon található, nem emberi kézbe való technológiáról. Csak nem egy kicsempészett, félkész portálfegyverről van szó? ■

ámítás, a Portal 2 egészen hihetetlenül néz ki, Miguellel közelről bűvölve próbáltunk hibát találni az egyik Atlast ábrázoló képen, hátha csak ügyes Photoshop-mágusok munkája a tűéles textúra a robot retináján... de nem igazán sikerült botrányos következtetésre jutnunk. El kell tehát fogadni, hogy a Valve engine-je a kora ellenére is tud mutatni ezt-azt a jelenlegi hardvergeneráció látványmániás fanatikusainak. A legnagyobb előrelépés azonban mégsem a már eddig is elfogadható grafikában érhető tetten, hanem a poszt-apokaliptikus pályatervezésben. Az eltelt századok alatt az Aperture Science épületét benőtte a növényzet, a falak bedőltek, megadván magukat a természet erejének és az idő vasfogának. Az igazat megvallva az új környezet a játékmenetnek is feladhatja a leckét, hisz ha a labor nagy része romba dől, a portálfegyverek lehetőségei is kibővülnek, hogy egészen hihetetlen dolgokat művelve juthassunk csak át az akadályokon. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a Portal 2 sokkal nehezebb lesz, mint az első rész. Sőt, Gabe Newell igyekszik mindenkit megnyugtatni, hogy a céljuk egy ugyanolyan nehézségű program elkészítése volt. Mondja ezt annak ellenére, hogy az eddig látott kooperatív pályák egészen eszelős kihívást nyújtanak. Hatalmas méretű csapdák, izzó plazmával teli medencék, kis fegyveres robotok sora szegélyezi őket, vagyis egy embernek, mint Chell, nem lenne esélye életben maradni rajtuk. Ennek ellenére a fejlesztők szerint a profi szintek is csupán azt követelik meg, hogy elfelejtsük hétköznapi korlátainkat, és képesek legyünk négy dimenzióban gondolkodni... Hű, ez nagyon dokis volt!

Kooperatív játékmód egymást ölelgető robotokkal, akik füttyögéssel és mutogatással kommunikálnak? Jöhet!

Íme: a játékipar új párosa, afféle robotba öntött Stan és Pan. A Valve most sem normális, szerencsére



MIKOR ÉS HOL?

Pár száz év múlva egy titkos laboratóriumban, ahol egykor dimenziókapukkal kísérleteztek... Ja nem, elnézést. Szóval a Portal 2 a jelenlegi információk szerint (azaz a sajnálatos halasztások tudatában) április 22-én fog a boltokba kerülni PC-re, PS3-ra és Xbox 360-ra. Addig a cikk írásának pillanatában már alig több mint három hónap, cirka negyed év van, azaz bőven sok ahhoz képest, hogy mennyi mindent tudunk már a játékról. Bár írásunkban főleg a többjátékos opciót részleteztük, ennek oka, hogy]{redenc már írt egy meglehetősen kimerítő előzetest a 2010/09-es számban úgy, hogy a kooperatív módot még épphogy felfedték a nagyközönség számára. Akik azóta voltak olyan szerencsések, hogy alkalmuk nyílt kipróbálni a Valve csodáját, csak szuperlatívuszokban beszélnek róla. Állítják, a pályatervezés zseniális, a játék atmoszférája és modernül gyönyörű zenéje pedig maga alá gyűri a legmorcosabb kritikusokat is. Chellről mint szereplőről nem sok újat árult el eddig a Valve, mindössze az biztos, hogy ezúttal is Alésia Toyoko Glidewell áll modellt a karakter kedvéért. Ami viszont teljességgel biztos, az GLaDOS elvetemültsége. HAL 9000 óta nem imádtunk és gyűlöltünk ennyire egyetlen mesterséges intelligenciát sem, és hála a Valve odafigyelésének, drága programunk megtartja ezt a kettőséget ébresztő tulajdonságát. Mi a magunk részéről tűkön ülve várjuk, hogy újabb teszteknek vessenek alá bennünket, na meg azt is, hogy egymás jótékony szívatásával versenghessünk GLaDOS kegyeiért, majd egy öleléssel kérjünk bocsánatot megtévelyedésünkért. Na és persze hogy végre megkapjuk azt az istenverte tortát, ha egyszer olyan régen ígérgetik. ●

www.pcguru.hu/1195

»Ritkán lát az ember ilyen jó folytatást. Minden benne van, ami az első részben, s csak olyannal bővül, ami illik a miliőhöz. Csodával lesz dolgunk tavasszal?

»CHOCHO

PRO	KONTRA
Fantasztikus kooperatív mód, de persze GLaDOS visszatérése önmagában visz mindent.	A sztoriban kicsit aggasztó az évszázados ugrás, de csak mert nagyon kötözködni akarunk.

KIRÁLY GYILKOSSÁG

[ÍRTA W]

DUNGEON SIEGE III

NEM VÁRT HELYRŐL ÉRKEZIK A HARMADIK DUNGEON SIEGE: SOKADIK FEJLESZTŐNÉL ÉS KIADÓNÁL FORDUL MEG A SOROZAT, HOGY MOST A SZEREPJÁTÉKOK TERÉN VETERÁN OBSIDIAN ÉS A JAPÁN SQUARE ENIX TEGYE VISSZA A HACK'N SLASH TÉRKÉPRE!

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Obsidian Entertainment

MŰFAJ
Akció-RPG

MEGJELENÉS
2011

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Dungeon Siege
2002 (MICROSOFT)

Dungeon Siege 2
2005 (MICROSOFT)

A kínai horoszkóp szerint 2011 a nyúl éve. Ez csak akkor igaz, ha azt a nyulat a rostélyon sütés előtt feldarabolják, kibelezik, a szőréből kesztyűt, a belsőségeiből pedig minimum nyakláncot készítenek: 2011 nem a nyúl, hanem minden más állat és démon éve – feltéve, ha azok vagy halottak, vagy épp a halálukra várnak, hiszen idén szinte minden fontosabb időszakot a hack'n slash fog meghatározni. Jön a nem túl jól startoló Spore franchise-t új irányba terelő Darkspore, jön a Firefly-féle Dungeon Hero, a Titan Quest-es Grim Dawn és… és még ezer más dolog (lásd előző számunk 2011-es játéklistáját). Például a Dungeon Siege III, ráadásul attól az Obsidiantól, akik inkább a jó ötletekkel felruházott buggyártásról, semmint a hack'n slashről ismertek – reménykedjünk abban, hogy az elmúlt időszak rossz sorozata (a teljesen félresiklott Alpha Protocol mellett a Fallout: New Vegas is rejtett pár komoly technológiai hibát) után a Dungeon Siege legújabb része lesz az a játék, amivel a fejlesztőcsapat bizonyítja: tudnak ők szépen és tisztán is dolgozni.

A BARBÁR

Jeyne Kassyndar mérges. Ha valaki a lábadra lép, egy másodpercre elfog a düh; ha valaki felidegesít, maximum elküldöd a francba. Ha viszont megölik az apádat, aki nem mellesleg még az országod királya is volt, akkor talán indokoltan kapod fel a vizet – de nem feltétlenül rohanod le apád egykori birodalmát úgy, mint ahogy Jeyne Kassyndar tette. Nem tudni, hogy tényleg azokat ostorozza-e, akik megölték a felmenőjét, de ez talán már nem is számít: a tizedik Légiónak gyakorlatilag annyi. Ők védték az országot, felügyelték a határokat, visszaverték az ellenfeleket, még ha azok démonok vagy akár földöntúli lények is voltak. Szerepük mostanra csupán jelképes, legfőképpen azért, mert a tizedik Légió tagjainak zöme halott, aki pedig még él, az is leginkább álnéven, álruhában menekül, napról napra küzdve a túlélésért.

Lucas Montbarren ilyen karakter, ráadásul neki még ott az a másik teher is – a főhősködés. A Dungeon Siege III-ban például ő az, aki a semmiből jőve menti meg a világot, ahogy az már csak a fantasy játékokban szokás. Ez pedig kőkemény fantasy, ahol a szétcsapott Légió maroknyi túlélője (és azok leszármazottai) ideiglenes bűnbocsánatot nyernek, mikor kiderül, hogy a királygyilkosságnál épp nagyobb problémák vannak a horizonton: mondjuk a világ rohamosan közelgő vége, és ennek egyéb vetületei a békés hétköznapokra.

Lucas vérbeli harcos (vagyis megint morgolódhatunk majd, hogy ha képzett katona az illető, akkor miért indulunk az első szintről), a Dungeon Siege III pedig kőkemény akció-szerepjáték – a párosítás egyértelművé teszi, hogy ha Lucas meglendíti a karját, akkor a mozdulatsor végén általában formát és funkciót változtató végtagok lesznek, esetleg a newtoni fizikának feltétlenül engedelmeskedő

A játékipar közös lova

A 2002-ben elindított Dungeon Siege széria rengeteg fejlesztőnél járt már az elmúlt kilenc évben. Eredetileg a Microsoft adta ki, és a Gas Powered Games fejlesztette, de az első kiegészítőt már a Mad Doc Software csinálta, a folytatás kiegészítőjét a 2K Games adta ki, a PSP-s Throne of Agonyt pedig már a SuperVillain Studios jegyzi. A franchise-t 2010-ben a Square Enix vásárolta fel a nyugati terjeszkedési stratégiája részeként, de a fejlesztést a nyugat vállalta magára a mostanság a Fallout: New Vegasról és az Alpha Protocolról ismert Obsidian kinevezésével.

A helyszínek és az ellenfelek változatosságával nem lesz probléma, azonban akad pár komoly kérdés a játékkal kapcsolatban – a történet részleteit, a játszható fajokat és karaktertípusokat is homály fedi…

fejek. Ezúttal mindez testközelből, hiszen a sorszámozást tekintve harmadik rész bevallottan közelebb akarja vinni a tényleges akciót mind a játékoshoz, mind a kamerához: az eddig sem túl taktikus sorozat számára ez talán nem lesz akkora csapás, de tény, ami tény, ez már inkább akciójáték. Annak pedig pörgős és izgalmas, viszont feleannyira sem taktikus. Nem lesz például komplett csapat, a kooperatív játékmódon túl Lucas (és a többi választható hős) leginkább magányosan járja az erdőket, a katakombákat és az egyéb, a stílusnak megfelelően nem túl barátságos helyszíneket.

Az akció-RPG, ami a dinamikus kooperatív kampánnyal próbál híveket szerezni – látott már szebb napokat is a sorozat…

KANAPÉKALAND

És ez, vagyis a multiplayer az, ami komoly hangsúlyt kap: habár a pontos részletek és az összes várható feature egyelőre legalább annyira titokzatos, mint a Dungeon Siege III mélyebb történeti szála, az már most biztos, hogy a kooperatív mód adja majd meg azt a hiányzó pluszt, amit a magány elvesz a kampányból. Hiszen a co-op tudja mindazt, amit 2011-ben tudnia kell (például a bármelyik pillanatban való be- és kicsatlakozást), ezt pedig megfejeli az olyan játékosbarát megoldásokkal, mint a loot megosztása vagy a kameranézet tetszőleges személyre szabása. A co-op persze elsősorban a közös élményről és a közös kalandozásról szól, ami meg is lesz, főleg akkor, ha a két játékos két külön kaszttal vág neki a birodalom megmentésének, kiegészítve egymás képességeit.

Erre elsősorban azért lesz szükség, mert a Dungeon Siege III felforgatja a fejlődést is. A tapasztalati pontok a klasszikus pontelosztogatós rendszerben válthatóak be új képességért vagy megnövekedett alaptulajdonságokért, amire csak ráerősít az, hogy az egyelőre nem véglegesített mennyiségű és fajtájú főszereplő alapból egy fix kaszttal indul, abból kilépni, más tudást felnyalábolni nem tud. Igaz, erre különösebben nagy szüksége nincs, hiszen mind a varázslók, mind a harcosok vannak annyira jártasak a tudományukban, hogy elboldoguljanak még ebben az akcióközpontú világban is, ahol nemcsak az egymásnak feszülő testek és az egymásnak csapódó acél, de a jól időzített gurulás és védekezés is legalább annyira hangsúlyos. Ez különösen Lucasnál látványos, aki a pajzsával képes a földre küldeni vagy ideiglenesen ledermeszteni az ellenfeleit, ami remek alkalom arra, hogy elsprinteljen a célpont mögé, az íjászok táborába, gyorsan pontot téve a távolsági támadások szúró, viszkető érzésére. Persze a főhős ezen képessége és gyorsasága igazán hasznosnak bizonyul majd a különleges ellenfelek esetében is. A látványos, távolról is könnyen észrevehető aurával megkülönböztetett hölgyek és urak komoly bónusszal támogathatják meg a társaikat: némelyik azok sebességét és kitartását tolja magasabbra, vannak, akik a támadások erejére segítenek rá, de akadnak olyanok is, akik magát Lucast (vagy az aktuálisan irányított főhőst) szemelik ki maguknak egy kis ungabungára.

Te, a játékos viszont első blikkre a Dungeon Siege III külsejébe szeretsz majd bele. A sorozat sosem tartozott az aktuális időszak (vagy a stílus) legszebb játékai közé, és az új epizód sem fog komoly díjakat bezsebelni magának, de a fejlesztőcsapat nevét látva mindenképp felmerül a kérdés: hogy lehet, hogy ez így néz ki? Úgy, hogy a lassan tanuló Obsidian most érte el azt a pontot, hogy saját motorba vágjanak. A házi készítésű Onyx a szegény ember Unreal Engine 3-ja, szinte mindent tud (legalábbis az Obsidian szerint), amit az: napszakváltást, jó bevilágítást, részletesen kidolgozott karaktereket és egy nagy adagnyi speciális effektet, hitelesen és látványosan mutatva be a maga fantasy világát. Ideje volt!

A Dungeon Siege franchise a hack'n slash könnyűvérű nője: szinte már mindenkinél járt, mindenki futott vele egy kört, de még sosem volt rá lehetősége, hogy igazán kimutassa a foga fehérjét. Idén megteheti, de lehet, hogy gondban lesz, hiszen nem a szinte végtelen szavatosságú, a véletlenszerűen generált helyszínekről és a minden egyes játéknál a loot egy újabb típusát felmutató kincsekről szól, hanem egy kezdettel és egy véggel rendelkező, alapesetben egyetlen személynek szóló történetet visz végig. A fejlesztők valószínűleg abban reménykednek, hogy a Blizzard egészen 2012-ig elbíbelődik a Diablo III-mal, így talán a hasonló sorszámú DS-nek is jut még egy kör. Mi inkább azt szeretnénk, ha idén lenne meg a nagy verseny – a nagy esélyes mellé már van ideális vesztes is.

www.pcguru.hu/1330

» A DS stílusa 2011-ben talán már nem aktuális, de a kiadó- és fejlesztőváltás révén új élet költözhet a régóta parlagon lévő sorozatba. Reméljük, hogy az Obsidian felnőtt a feladathoz!

PRO
Hangulatos és látványos hack'n slash, ahol a történet legalább annyira fontos, mint az akció.

KONTRA
Nem sok olyan eleme van, ami miatt az aktuális évtizedben is osztanak lapot.

Might & Magic Heroes VI

A magyar illetőségű Black Hole nagy fába vágta a fejszéjét a legendás Heroes-sorozat legújabb részével, de úgy tűnik, a srácok állják a sarat, és kielégítő minőségű folytatást tesznek le az asztalra.

Únalmas és ezer éves frázis, hogy a régi stílusok képviselői kihalóban vannak, a PC pedig, mint játékplatform, csak másodhegedűs a konzolok után. Szerencsére viszont az, hogy egy állítás ismert és régi, nem teszi automatikusan igazzá. Pláne, ha annyi minden szól ellene, mint ezen butaság ellen. A PC ma is él és virul, ezt pedig főleg a számítógépekre oly jellemző műfajoknak és franchise-oknak köszönhetjük. Stratégiák, kalandjátékok, szerepjátékok és menedzsercímek, mind-mind velejárói a PC-nek, hogy az olyan természetes jelenségeket, mint az MMO-k és a multis FPS-ek dominanciája, már ne is említsük. Ebbe a roppant patinás társaságba váltott jegyet a Heroes of Might & Magic sorozata már ki tudja, hány éve, s azóta is sikeresen tartotta fenn érdeklődésünket. A körökre osztott stratégia műfajának csúcsát sokáig a Heroes III jelentette, hogy a negyedik, kissé megkésett, és az ötödik, a csodálatos látványon felül nem sok újdonságot hozó részekkel kopjon picit a csillaga. Az esztendők folyamán megannyi fejlesztő és kiadó kezén átfutott Heroes legutóbb azonban épp egy tehetséges és tapasztalt magyar csapat, a Black Hole Entertainment (lásd a boxot!) bázisán landolt, akik most igyekeznek mindent megtenni annak érdekében, hogy az ismert múlt elismerő jövőt alapozzon meg. Minderről saját kezűleg bizonyosodhattunk meg Miguel és Grath társaságában, lévén az Ubisoft volt olyan jó, és meghívott bennünket a stúdióba, hogy kényünkre-kedvünkre sétálgathassunk, ehessünk, ihassunk... ásványvizet, persze. Na meg csak úgy mellékesen a játékot is kipróbálhattuk, s bizony az se volt kutya!

ÚJ SZÍNEK A SÁRKÁNYOS TAPÉTÁN

A Might & Magic: Heroes VI első és leglátványosabb újítása a címe. Bizony, nem elírásról van szó, a játék levetette a Heroes of Might & Magic nevet egy kicsit modernebb, kettőspontos megoldás érdekében, ez viszont nem jelenti azt, hogy nem konkrét folytatással van dolgunk. S valóban, bár a Heroes VI vérbeli továbblépés, mely mind történetében, mind játékmenetében igyekszik újat nyújtani elődeihez képest, a sztori egy hatalmas

A FEKETE LYUK URAI

A Black Hole Entertainment 2001-ben alakult hét mindenre eltökélt profi, de kissé tapasztalatlan fejlesztővel. A csapat első játéka a 2004-es Armies of Exigo című RTS volt az EA kiadásában, majd ezt követte a hasonló témájú Warhammer: Mark of Chaos 2005-ben. Ez után a Black Hole a konzolok felé kezdett kacsintgatni, míg meg nem kereste őket az Ubisoft, hogy dolgozzanak együtt a Heroes VI-on. A munka azóta közös talajon folyik és igen jól halad, a játék pedig úgy néz ki, jó lesz. Drukkolunk!

előzményként funkcionál, mely időrendben az összes korábbi, Ubisoft által kiadott M&M-játékot megelőzi. Meglepő megoldás, annak tükrében viszont, hogy milyen sokrétű eseményhálót vázolt fel a Black Hole, valahol érthető, hisz így nem kell szándékosan visszafogni magukat a fordulatokkal kapcsolatban. A történet egyébként az angyalok faja körül bonyolódik, akik eddig az M&M univerzumban az állandó jófiúkat testesítették meg. Ezúttal viszont fordult a kocka, lévén az angyalok nem egészen úgy cselekszenek, ahogy az elvárható lenne. A történet hátterében ezúttal is egy démoninvázió áll, az angyalok pedig az emberek tudtán kívül manipulálják az eseményeket. Bár konkrét tényeket nem ismerünk, az alapján, amit a fejlesztők elmondtak, két megoldás vált lehetségessé. Az első, hogy az angyalok okozzák, illetve tartják mozgásban a démoninváziót, s erre valami jó (nézőpont alapján, persze) okuk van, csak épp rossz eszközökkel küzdenek a célért. A másik, hogy az angyalok szintén befolyás alatt állnak, s a démoni háború csak egy apró csepp a kaotikus események vörös napfény áztatta tengerében. Akármelyik teória is legyen valós, az emberek itt csak bábok, akiket egyelőre még nem érdekelnek a természetfeletti hatalmak ilyesfajta fogcsikorgatásai. A Heroes VI sztorija ugyanis egész konkrétan egy családról szól majd, azon belül is öt testvérről, kik öt különböző frakciót fognak megtestesíteni a játék kampányában. A forgatókönyv egész mélyre nyúl az okokat illetően, két teljes generációra vezetve vissza a rokonok háborúskodását, melynek középpontjában mindegyik karakternél más és más áll majd. Lesz itt halál, bosszú, csontváz a szekrényben, és persze nagy egymásra találások is várhatók a sztori vége felé. Mert hát nem lenne Heroes a Heroes, ha nem a világ megmentése lenne a végső cél.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Black Hole Entertainment

MŰFAJ
Stratégia-RPG

MEGJELENÉS
2011

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Heroes of Might & Magic III
1999 (3DO)

Heroes of Might & Magic V
2006 (UBISOFT)

Bár a sztori a korábbi részekben is fontos elem volt, most az sem lehetetlen, hogy a játékosok valóban oda is figyelnek rá

GYALOGGALOPP

Bár Ashan világának sárkányokkal és istenekkel átszőtt háttértörténete alapból roppant izgalmas, két PC Guru sem lenne elég a részletek kitárgyalására, így maradjunk is inkább annál, ami minket, játékosokat a legjobban érdekel. Bizony, a játékmenetről van szó, melyet egy kisebb stúdiólátogatást követően mi is megtapasztalhattunk a város túlsó végén felállított PC parkban játszva. A Heroes VI természetesen meghagyta elődei klasszikus, körökre osztott játékmenetét, azaz most is limitált pont jut mozgásra és cselekvésre. Ahogy elindulunk a pálya egyik szegletéből, csak magunkra számíthatunk, így érdemes minél jobban feltérképezni környezetünket, ugyanakkor kastélyunk védelme, fejlesztése és a hősök legalább olyan fontosak, mint eddig. A játékmenet tehát nem változott meg drasztikusan, bár maga a játékélmény, illetve annak célja igen. A Black Hole srácai igyekeztek kicsit közelebb hozni a folyton változó sztorit a játék stílusához, így a korábbi Heroesoknál többet fogunk harcolni, sőt, az ehhez szükséges területi hely is jelentősen megnőtt. Nagyobb pályák, több titok, több ellenfél… viszont kevesebb nyersanyag. Az eddigi hetet eztán lekorlátozták négyre, név szerint fára, a kőre, aranyra és a kristályra. Utóbbi az Ashant teremtő sárkányisten megkövesedett vére, így nagyon ritka és értékes, képességeit illetően pedig minden, ami varázslással kapcsolatos, eszi, mint ovis a málnacukrot. A redukcióra egyébként éppen azért volt szükség, hogy a játékmenet kicsit gyorsabb, kontrolláltabb lehessen az eddigieknél. Mivel folyton harcolni fogunk, és az RPG-elemeket is erre hegyezték ki, túlságosan nehézkes lett volna belepasszírozni az összes eddigi, valljuk be, felesleges nyersanyagot a Heroes VI-ba. Így viszont nem csak mi járunk jobban, de a pályakészítők is, hisz nem kell fajonként újratervezniük az összes térképet. Ez természetesen nem az egyetlen jelentős változás, a morális küldetésrendszer is alaposan beleköphet a levesünkbe a kampányok alatt. Ha Szati is úgy akarja, akkor láthattok errefelé

VÉR ÉS KÖNNY

A meghozott morális döntéseken sok minden múlik majd, ráadásul mostantól nem mindegy, hogy az Erő vagy a mágia oldalát választod.

Might
A szintlépésnél kapott képességpontok elosztását ezen a képernyőn kezdjük – ha a harcban inkább az Erő oldalára agyatkozol, akkor itt kell fejlesztened a csapataid vezetésével, az egységek erejével és állóképességével kapcsolatos tulajdonságokat.

Magic
A varázslatok erejét választók öt mágiaosztály közül válogathatnak a fejlődésnél, összesen 70 ige várja majd, hogy felhasználd a csaták közben vagy a stratégiai térképen. A megszokott alapbűbájok mellett nem kevés újítás is akad.

Személyes specialitások
Ezt a lapot négy tényező alakítja: a hős karakterosztálya, származása, szintje, és végül az, hogy morális döntései jellemzően milyen irányba hajlanak. Nem véletlen, hogy ilyen összetett a feltételrendszer: igen nagyhatalmú spellek rejlenek itt.

Morál
A cikkben is olvasható, hogy mostantól a sztorimód majd' minden döntése alapján morálpontot kapunk, és a hős attól függően specializálódik, hogy az egyszerűbb, de erőszakos, vagy a nehezebb, de békés megoldások mellett állunk ki.

VARIÁCIÓK TÖBB TÉMÁRA

A morálrendszer nemcsak a számokban látszódik: a specializálódott karakter külseje is passzol a választott hivatáshoz. A jobb szélen látható, Haven frakció hőse alapesetben sima Lovag, de aztán ahogy gyűjti a vér és könny pontokat, eljön a pillanat, hogy választania kell: harcos Igazságosztóvá, vagy Paladinná, a béke küldöttjévé lép elő. Akkor sincs baj, ha meggondolod magad: a 20. szinten egyszer mindent újraoszthatsz.

egy szép kis grafikát a lehetséges fejlődési irányokról, melyek mögött a Bioware játékai által inspirált moralitásrendszer húzódik. Az összes fő- és mellékküldetés több módon lesz megoldható, ám ezek között az utak között nem lesz olyan világos határvonal, mint mondjuk a Star Wars jó és sötét oldalai esetében. Kiraboltak egy szerencsétlen kereskedőt, és ő minket kér, hogy segítsünk? Nos, megkereshetjük és szétverhetjük a rablókat, ordibálva, hogy „Ejnye meg bejnye, hát szabad ilyet!?". Vagy épp segíthetünk szerencsétlennek azzal, hogy meggyógyítjuk a sebeit és rendezzük az anyagi kárát. Bár egyik megoldás sem jó vagy rossz, azért érezhető közöttük a vérmérsékletbeli különbség. Attól függően, hogy mely oldalra állunk, a program pontokat ad, valahogy úgy, mint a Mass Effectben. A sárkánykönny és sárkányvér pontok a nehezen definiálható „jó" és „rossz" fejlődési irányát határozzák meg, mivel viszont az ember egyszerre lehet ilyen is, olyan is, a hős kalandjai során bármennyi ilyet összeszedhet majd. Akár az is megeshet, hogy legalább annyi srákánykönny-pontja van, mint sárkányvér – ez esetben mi döntjük majd el, hogy melyik utat is járjuk tovább. A két fejlődési utat – melyek neve Path of the Dragon Blood és Path of the Dragon Tears – pedig más és más különleges képességek, varázslatok, fegyverek szegélyezik, pont úgy, ahogy az igényesebb szerepjátékokban már megszokhattuk. Érdekes ötlet, és remélhetőleg az összes kampány alatt meg tudják tartani a kellő egyensúlyt a srácok.

FAJTALANSÁG

Noha szó esett a játékban található öt frakcióról, a mibenlétükről még nem. Az öt testvér közül csak négyet ismerünk név szerint, ők Anton, Anastacia, Kiril és Sandor (bizony, Sándor!), azaz értelemszerűen csak négy népet mutatott be az Ubisoft. A pozitív oldalról indulva elsőként itt van Anton, a tipikus jófiú, aki a lovagokat és az embereket irányítja, Anastacia pedig a család feketebárányaként nekromanta varázsló, így az élőholtakkal érteti meg magát legjobban. Velük ellentétben Kirill egy bosszúszomjas démonúr, ki pokoli

Végre valakinek eszébe jutott, hogy az elfoglalt várakat akár át is lehetne alakítani a játékos eredeti népének megfelelőre.

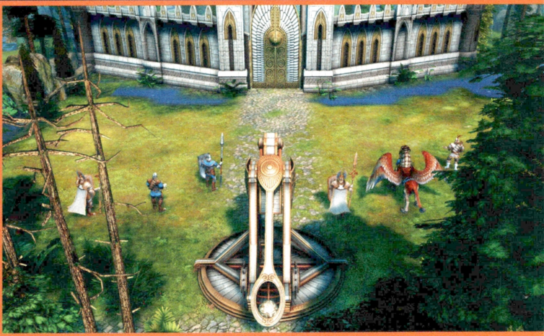
társaságával ostromolja Ashan királyságait, míg Sandor egy kitaszított zabigyerek, aki eddig tisztázatlan körülmények között az orkokkal kötött életre szóló barátságot. S hogy kik/mik az ötödik faj képviselői? Egyelőre titok, reméljük már nem olyan sokáig. A díszes társaság külön hadjáratonként kap majd négy-négy pályát, a teljes játék pedig egy kétrészes prológussal vezet be minket a Heroes VI történetébe. Ezek amolyan oktatószintként is felfoghatók, igaz, a második tutorial-pálya nem a játék kezelésébe, hanem a korábbi Heroesok óta eszközölt változásokba enged betekintést. Mi többek között ezt a pályát próbálhattuk ki, rajta az egyik legjobb újdonsággal, amit Heroes-rajongó csak kívánhat. Eddig ugyebár ha elfoglaltunk egy ellenséges kastélyt, az csakis a konkurens oldal egységeit termelte nekünk, ha pedig egy seregbe mindenféle népeket összeeresztettünk, az egységek morálja csökkenni kezdett. Ennek elkerülésére nem volt sok jó megoldás, mindössze a tematikus seregek felállításával lehetett kísérletezni, esetleg a Leadership (hadvezetés) tudományára volt érdemes alaposan rágyúrni. Eddig. A Heroes VI ugyanis bevezeti a kastélyok átkonvertálásának lehetőségét. Amennyiben elfoglaljuk az egyik ellenfél területét, annak főépülete még mindig gyárthatja nekünk a másik faj egységeit. Viszont eztán két kattintással átalakíthatjuk az épületet a mi népünkre jellemzővé, így ha valaki nem szeretne többféle sereget felállítani, simán megkerülheti a csökkenő morált. Persze ha konvertálunk, vagyis leromboljuk az eredeti várat, akkor nem kevés sárkányvér pontot is kapunk tevékenységünk nyomán, azonban ha marad minden a régiben, a sárkánykönny alatt sorolt pontszám gyarapodik. Tény, nagyszerű újítással van dolgunk, mely egyszerűsége révén fel is veti a kellemetlen kérdést, hogy ez eddig másnak vajon miért nem jutott eszébe...?

SOK HŐS SÁRKÁNYT GYŐZ... UGYE?

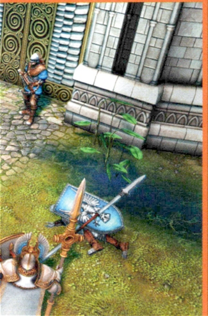
A Heroes VI bemutatott változata persze még korántsem volt kész, a srácok szerint egy pre-alfa verzióból eszkábált demóba nyertünk betekintést. Ennek ellenére könnyedén levontuk a következtetést,

Az ostromok és egyéb csaták közben figyelhető meg igazán, hogy a modellek készítését a Black Hole igazi perfekcionista őrültekre bízta.

A várakat egyelőre csak kívülről, illetve ostrom közben láttuk – továbbra is csak találgatni lehet, hogy is néz majd ki az egyik legfontosabb hangulati elem.



miszerint a Heroes VI technikai oldalával nem lesz semmi gond. A Black Hole már messze földön híres elképesztő minőségű renderelt animációiról, és a bevezető intro óriási HDTV-n való megtekintése után nem volt kérdéses, miért is van ez így. Persze maga a játékgrafika is gyönyörű és gyors, a textúrák élesek, a fények szemet gyönyörködtetők, az in-game engine-nel készített átvezető kis videók pedig a maguk teljességében mutogatják a perverz részletességgel kidolgozott karaktermodelleket. Érdekes egyébként, hogy a Heroes eddigi, kicsit képregényes designját komolyabb, sötétebb tónusúra cserélték a készítők, azaz arányos, reális külsejű modelleket vonultat fel a Heroes VI a meseszerűen eltúlzott, színpompás tájak előtt. Bár még sok dolog nem került a végső helyére, a friss játékszabályok működnek, és még ilyen teszteletlen körülmények között is élvezetet nyújtanak. Az egyébként meglehetősen hosszú és tartalmas bemutatópályán túl ki lehetett próbálni egy durva bossharcot is, mely egy óriási, pókszerű szörnyszülött ellen irányult. A látvány földbedöngölő volt, a démoni bestia pedig ravasz és igen erős, egy-egy ütésével simán lesöpörte a már eléggé táposra húzott egységeinket is. Persze érzékeny volt a támadásokra, és az épp aktuális hős varázslatai között is volt pár csinosabb darab (tűzlabdák, hehehe), azért kitett magáért, például állandóan gyógyító szellemeket idézett magának, és csak úgy heccből megbénította a neki éppen nem tetsző egységeinket. Bele is telt egy időbe, mire legyűrtük, a veszteségek pedig súlyosak voltak. Ez a jelenet is jól példázta egyébként, hogy a Black Hole szeretne túllépni a sorozat eddigi korlátain, hogy valami újat, grandiózust hozhasson létre. Jó kérdés persze, hogy ha ez így van a kampány esetében, mire készülnek a derék honfik, ha többjátékos hősködésről van szó? Nos, erre egy csak kitérő választ kaptunk a kiadó francia embereitől. Szerintük ezt majd csak később lehet bejelenteni, de arról azért látatlanban is igyekeztek meggyőzni bennünket, hogy „nagyon király lesz". Mi pedig vagyunk annyira jó fejek, hogy ezt elhisszük nekik, bár egy-egy multis videó nem ártana a közeljövőben, csak hogy tényleg megnyugodhassunk.



A HŐSÖK DICSŐ MÚLTJA, JÖVŐJE

Összességében tehát meg lehetünk elégedve a Heroes VI jelenlegi állapotával. A Black Hole persze rengeteg mást is ígér, például hatalmas méretű pályákat, többféle befejezést, vagy épp összetett fejlődési rendszert, mely hősönként más és más eredményre juttatja a játékosokat. Lesz egy kidolgozott kezelőfelület, a térkép is finomodhat még egy keveset, és remélhetőleg a beígért millióni quest és extra által kinyújtott egyjátékos mód egy hozzá illő, minden téren modern és a végletekig csiszolt multiplayerrel egészül ki. A kérdés tehát már csak az, hogy mindezt mikor kapjuk kézhez, hisz erről nem adtak pontos felvilágosítást. Azt viszont egy külföldi kolléga kérdésére megerősítették, hogy a Heroes VI a Might & Magic-sorozat (vagy már inkább brand) születésének huszadik évfordulóján fog boltokba kerülni, mely jubileumot idén ünnepli az Ubisoft, s az egész évet kell érteni alatta, nem egy konkrét, naptári születésnapot. Mi a látottak alapján az év végét találtuk a legvalószínűbb kiadási időszaknak, a fejlesztés jelenlegi állapota is erre enged következtetni, és a franciák hozzáállása is arra utal, hogy van még pár hónap a Heroes VI premierjéig. Akárhogy is legyen, úgy néz ki, hogy a sorozat a közepes negyedik és jól sikerült, ám keveset fejlődő ötödik rész után visszatalál a körökre osztott PC-s stratégiák trónjára. Ami pedig a PC-t illeti, köszönjük jól van!

A lent látható harcos nem más, mint Sandor, a tövényen kívüli gyermek, a Stronghold frakció bajnoka

www.pcguru.hu 0000

» A Black Hole mindent kihoz az alapokból, és jó érzékkel nyúl a neuralgikus pontokhoz. A látott verzió annak ellenére volt magával ragadó, hogy még igen messze áll a véglegestől.

»CHOCHO

PRO	KONTRA
A morálrendszer és a hozzá tartozó körítés a legjobb, ami a sorozattal a III óta történt.	Szinte semmi – leszámítva, hogy még mindig tekintélyes méretű a nem ismertetett elemek listája

LE AZ ELŐÍTÉLETEKKEL!

SECTION 8® PREJUDICE™

Ritka eset, hogy egy eredetileg meglehetősen langyos fogadtatást kapott játék folytatással bővüljön, a TimeGate tavalyi multis sci-fije azonban eme téren is szembemegy a trendekkel – márpedig a hamarosan érkező második felvonás több okból is érdeklődésre tarthat számot...

Már a 2009-es Section 8 üdítően eredeti (másképp fogalmazva: számtalan forrásból okosan összelopkodott) játékmenetével könnyedén felkavarhatta volna az újításokra egyre kevésbé hajlamos többjátékos FPS-ek állóvizét, a nagy durranásból végül csak enyhe pukkanásra futotta, köszönhetően a sovány szólómódnak, a nehézkes irányításnak, a felettébb fantáziátlan képi világnak és (kiegyensúlyozatlan) fegyvereknek, valamint a gyenge-közepes grafikának. A játék tehát nem bizonyult átütő sikernek, mindenesetre úgy tűnik, eleget jövedelmezett ahhoz, hogy a TimeGate Studios nekiálljon a folytatásnak, melyben – természetesen – a „nagyobb-szebb-jobb" tengelynek megfelelően az előd összes hibájának likvidálását, valamint lényegesen több pályát/fegyvert/járgányt/robbanást/stb. ígérnek. Lehet legyinteni, utána azonban tegyük félre a játék címében emlegetett előítéleteket, az első beszámolók szerint ugyanis a TimeGate nem füllentett (olyan nagyot): a Prejudice valóban egy kellemes online daráldának ígérkezik...

A NYOLCADIK SZAKASZ A HALÁL

Az első jelentős változás a szóló módot érte, amely a Bad Company 2-höz, illetve a CoD-okhoz hasonlóan immár a Prejudice-ban is hangsúlyosabb tényező lesz, dacára a program multiorientáltságának. Míg az előd hadjáratnak csúfolt valamije voltaképp a többjátékos arénák botokkal való feltöltését jelentette, a Prejudice a fentebb emlegetett konkurenciához hasonlóan egy teljesen kidolgozott, szkriptelt jelenetekkel és egyedi tartalommal rendelkező sci-fi sztorit kínál, amely rögtön ott kezdődik, ahol az előző rész befejeződött. Hőseink így továbbra is a címszereplő 8. Gépesített Gyalogság szuicid hajlamú bakái közül kerülnek ki, jómagunk pedig ismét a karakteres (höhö) Alex Corde páncéljába bújva teszünk rendet az emberiség pár távoli kolóniáján. Magáról a történetről túl sokat nem tudni, a fejlesztők (természetesen) egy izgalmas, árulásokkal és csavarokkal átszőtt sztorit ígérnek, amely cirka öt órára elegendő muníciót, valamint a többjátékos módok betanítását kínálja – reméljük, a kampány ezúttal a játék értékelhető szegletét fogja képezni, még akkor is, ha nyilvánvaló: a hangsúly továbbra is a multin lesz.

Az első rész sok sebből vérzett, nem is lett nagy siker, de legalább lesz miből tanulni a folytatás elkészítésénél

ENEMY TERRITORY: BATTLEFIELD TRIBES

A multin, ami dacára a cikk elején említett problémáknak, mégis különlegessé tette a Section 8-et, és ami a Prejudice-ban, ha nem is alapjaiban átírva, de kibővítve tér vissza. Online csatározásainkat két játékmódban vívhatjuk, ezek közül a már ismerős, max. 32 fős Conquest a kompetitív, míg az új (az előd egyik módosítójából kinövő) Swarm a kooperatív vonalat erősíti. Utóbbi leginkább a tower defense játékok FPS-be ültetéseként fogható fel: a játék során három pajtásunkkal karöltve az érezhető túlerőben lévő MI csapatai ellen kell felvennünk a harcot, akik több hullámban igyekeznek bázisunkat leradírozni a térképről. Minden roham esetén adott ideig kell kitartanunk, melynek végeztével a problémát seregünk egy elegáns légicsapással oldja meg – eme tűzijátékot azonban csak akkor éljük meg, ha az ellenlábasaink leöléséből finanszírozható ütegekből és járművekből ütős bázisvédelmet alkotunk. A coop mód tehát, bár nem találja fel a spanyolviaszt (nekem pl. az Iron Grip: Warlord és a Killing Floor keverékének tűnik), kellemes szórakozásnak látszik – a játék gerincét azonban továbbra is a Halo 3: ODST, a Tribes, a Quake Wars és a Battlefield játékok keverékéből született Conquest adja. Ebben módban a BF-ekhez hasonlóan kontrollpontok elfoglalása és megtartása a cél, ennek mikéntje azonban eltér az ott látottaktól: ODST hőseihez hasonlóan a légkör alsó határából lezúgva érkezhetünk a pálya azon szegletére, ahová tetszik (ez eleve jelentős

ADATOK

KIADÓ
TimeGate Studios

FEJLESZTŐ
TimeGate Studios

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011. Q1

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

CoD: Modern Warfare 2
2009 (ACTIVISION)

Enemy Territory: Quake Wars
2007 (ACTIVISION)

Tribes: Vengeance
2004 (VU GAMES)

Hatalmas fegyverek, változatos környezet, gigantikus masinák – minden együtt van a jó szombat estéhez, nem igaz?

Nehéz eldönteni, hogy a Prejudice pontosan melyik konkurens játéktól is lop, de a lényeg, hogy a végeredmény jó legyen

taktikai tényező), utána azonban (a Tribeshoz hasonlóan) a szervopáncélunk adta lehetőségek okán jetpackünk, illetve supersprintünk segítségével jármű hiányában is módfelett gyorsan közlekedhetünk az egyes pontok, illetve küldetések között. Igen, küldetéseket említettem, a meccset ugyanis nem pusztán a kontrollpontok elfoglalásával, hanem a játék által véletlenszerűen felkínált küldetések teljesítésével is megnyerhetjük: konvojkíséret, egy célszemély megölése, hírszerzési adatok ellopása és egy rakás egyéb parancs alkotja a repertoárt, melyek sikeres teljesítése jelentős pontelőnyt, illetve pénzmagot ad oldalunknak, melynek segítségével az ET:QW-hoz hasonlóan védelmi ütegeket, illetve járműveket hívhatunk le flottánktól. A játékmenet tehát egyszerre pörgős, taktikus és komplex, mindez persze a Section 8-et ismerőknek nem újdonság, a Prejudice jelen esetben a játékmód finomhangolását ígéri; nézzük, mit is jelent ez!

Először is egy rakás új járművet és felszerelést: előbbiekről sokat még nem tudni, jelenleg egy gyors felderítőjárgány (a hoverbike) debütálása, illetve a tankok, valamint lépegetők tuningja bizonyos. Az ismerős harcjárművek immár könnyebben irányíthatóak, nem akadnak fenn az utolsó kavicson

NYOLCADIK BEKEZDÉS

A játék címe erősen kétértelmű, a Section 8 ugyanis egy létező (de immár nem hatályos) jogi intézmény: az amerikai hadsereg szabályzatának azonos elnevezésű paragrafusa a katonák mentális okokból való felfüggesztését teszi lehetővé. Figyelembe véve a játék hadtestének öngyilkos bevetéseit, a név különösen találó – már ha nem ismerjük ama részletet, hogy az 50-es években a hadsereg elsősorban a szexuális perverzióval meggyanúsított (és bűnösnek talált) katonákat szerelte le a paragrafus biztosította jogkörrel...

is, illetve sokkal nehezebb kicsinálni őket – a Battlefieldektől eltérően megjelenésük így megfelelő csapatmunka hiányában ténylegesen megfordíthatja a csata menetét. A fegyverek esetén leginkább a BC2-ben és a CoD-okban látható kioldási szisztémát vették át: bár kapunk pár új fegyvert, a hangsúly nem az új flintákon, hanem a kioldható variációkon lesz, ami különböző kiegészítőket, illetve különleges lőszert fog jelenteni (a gránátoknál pl. a jetpacket hazavágó EMP-töltetet, a gépkarabélynál pedig gyújtólőszert). Végezetül ott vannak a passzív képességek: immár cserélhető páncélunkat egy sor módosítóval szerelhetjük fel (pl. jobb célzást vagy nagyobb páncélt biztosító modulokkal), melyeket a fentebb emlegetett felszerelésvariációkkal kombinálva valóban egyedi karaktereket hozhatunk létre.

UGRÁS A CSATÁBA!

Mindez kellemesen hangzik, az efféle újítások azonban az előd (illetve a konkurencia) ismeretében el is várhatók, nem említettem azonban a játék slusszpoénját: az eredetivel ellentétben a Prejudice ugyanis kizárólag digitális terjesztésben, eleve nyomott áron (15 dollárért/euróért) fog megjelenni – magyarán a konkurencia árcímkéjén látható összeg kevesebb mint feléért egy tartalmában semmivel el nem maradó multis lövöldét kínál a TimeGate; az előzetes képek szerint alaposan ráncba szedett, változatosabb (pl. sarkköri) helyszíneket kínáló, UE3 hajtotta grafika pedig csak hab a tortán. Bízom benne, hogy a csapat ezúttal sikeresen veszi az akadályokat, az előzetes anyagok alapján ugyanis a Prejudice igen kellemesnek ígérkezik: ha minden klappol, könnyen 2011 egyik váratlan meglepetése lehet.

www.pcguru.hu/2018

»Több pálya, járgány, kioldható fegyver és képesség, ráncfelvarrt grafika, kevesebb bug és alacsony vételár. Ha a TimeGate tartja, amit ígér, a Prejudice 2011 legjobb vétele lehet...

»JOHNBART

PRO

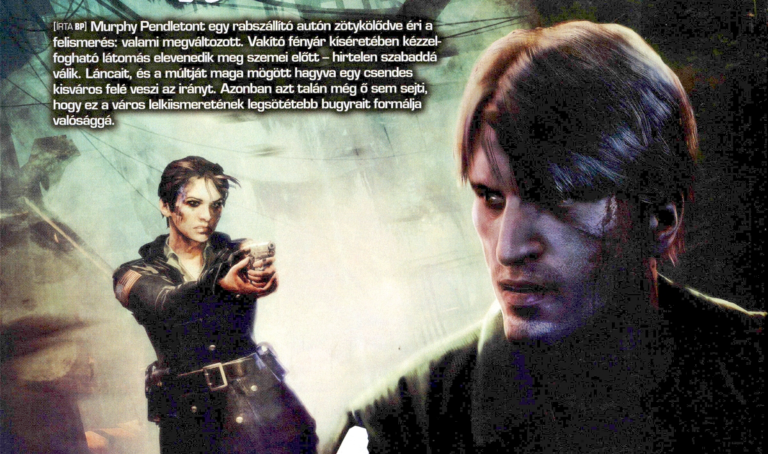
Szolid szólóhadjárat és taktikus, kiforrott, adrenalindús multi, mindez a konkurencia vételárának feléért...

KONTRA

Hamarosan kiderül, mi valósul meg az ígéretekből, és hogy ezúttal is hamar kihalnak-e a szerverek...

SILENT HILL DOWNPOUR

RÉMESŐ



[ÍRTA BP] Murphy Pendletont egy rabszállító autón zötyökölődve éri a felismerés: valami megváltozott. Vakító fényár kíséretében kézzelfogható látomás elevenedik meg szemei előtt – hirtelen szabaddá válik. Láncait, és a múltját maga mögött hagyva egy csendes kisváros felé veszi az irányt. Azonban azt talán még ő sem sejti, hogy ez a város lelkiismeretének legsötétebb bugyrait formálja valósággá.

A közhiedelem az 1996-ban megjelent Resident Evil óta tartja számon a túlélő horror kategóriáját, melyben az akciójáték zsánere keveredik különböző kalandelemekkel – megfűszerezve mindezt egy jókora adagnyi rettegéssel. Kevesen emlékeznek rá azonban, hogy mindezt már az Alone in the Dark című francia fejlesztésű műremek is tartalmazta (1992-es debütálásakor még csak intenzív, horrorisztikus kalandjátékként hivatkoztak rá, de kétség kívül ez volt az első átütő siker, ami kikövezte a mára divatossá vált stílus útját). S talán már csak a legelvetemültebbek tudják felidézni, hogy a lavinát az Atari 1981-es megjelenése, egy bizonyos Haunted House indította el... A Silent Hill sorozat ezt az elszigetelt, klausztrofóbia-szerű érzést próbálta előtérbe helyezni, és a túlnyomórészt domináns akciójelenetek helyett a program a játékos belső, pszichikai énjére próbált meg inkább hatni – s tette mindezt hatalmas kritikai és pénzügyi siker közepette. Érdekes vetülete a szériának, hogy az epizódok szereplői vagy történései – ha minimális átfedéssel is ugyan, de – általában teljesen eltérőek voltak egymástól. A közös pont a sorozatban többnyire maga Silent Hill városa, kicsit talán hasonló elgondolásban, mint a misztikus sziget a LOST című tévésorozatban. A város állandó, ahogyan az általa kifejtett hatás is: minden szereplő bűnhődött és saját, belső poklát élte át – Silent Hill pedig szívesen asszisztált a totálisan kifacsart rémképek megjelenítésében. Soha nem voltak egyértelmű határvonalak jó és rossz között, mint ahogyan még a legmakulátlanabbnak tűnő szereplő múltjában is találhattunk sötét foltokat.

A REMÉNY RABJAI

A fentiek tükrében talán nem meglepő az a választás, mellyel a cseh illetőségű Vatra

A játék elején meg van kötve a kezünk, de aztán azért kinyílik a világ: összefutunk majd egy postással is, aki valószínűleg nem csak a levélkihordásért felel a városban.

Games, a sorozat legújabb tagjának fejlesztői éltek: Murphy Pendleton személyében egy igazi, két lábon járó bűnlajstromot kapunk. Bár múltja és bűnei ismeretlenek, a játék felvezetésében főhősünk a törvényhozás által kiszabott büntetését tölti, és bár nyilvánvalóan számos meglepetésre és csavarra számíthatunk majd, máris érdekes morális kérdéseket vethet fel személye a játékkal kapcsolatban. A dizájnfeladatokat felügyelő fejlesztők egyike, Brian Gomez nyilatkozatai szerint tudatosan keresték ezt a fajta provokatív lehetőséget, hiszen ezzel is remek táptalajt biztosíthatnak a bizonytalanság érzetének, ami végigkalauzolja majd a játékost a történeten. Az már bizonyos, hogy bár a legalapvetőbb technikai kérdésekben maradéktalanul az elődöket idézik például a kamerabeállítások vagy a látványvilág, ezek mellett igyekeznek szakítani a múltbéli eseményekkel, és az új szereplővel új történetszálat is hoznak sorozatba. Ez reményeik szerint új erőt adhat a napjainkra kissé megfáradt szériának.

Az ígéretek alapján a hangulat azonban semmit sem változik majd. „És most itt leginkább az első három részre jellemző atmoszférára kell gondolni" – erősít meg kételyeinkben Tom Waltz, aki a Silent Hill képregénysorozatáért felelős művészként csatlakozott a projekthez. A Sinner's Reward című munkájával bizalmat nyert Waltz nem mellékesen hatalmas Silent Hill rajongóként aposztrofálta saját magát (kedvence a sokak által kultikusnak tartott második rész), és a cseh csapatról is elmondható, hogy a legnagyobb tisztelettel és rajongással viseltetnek a sorozat korábbi darabjai iránt. Ez biztató jel lehet arra nézve, hogy legalább a szándék megvan egy szellemi örökös létrehozásában.

NAGYON VADON

Hangulatfokozó jelenetekben nem lesz hiány, hiszen már a felvezetés is ezt szolgálja: a történet a Murphyt szállító rabomobil balesetével indul, hősünk mindösszesen a villanásra emlékszik, és arra hogy élettelenül heverő társait hiába szólongatja, néma csend honol a ködös erdősségben. A gomolygó ködben botorkálva segítség után kajtat, de csak elhunyt állatok tetemei köszönnek vissza a vadonból. Apró üzenetek és utalások azonban már a játék legelső pillanataiban is jelen lesznek: mint például az a kiszáradt tó partján árválkodó rozoga ladik, ami különböző újságcikkekkel borítva adhat tájékoztatást Silent Hill aktuális hátteréről, illetve eseményeiről. A legelső ilyen utalás egy áradást említ, az új SH-epizód ugyanis javarészt a víz különböző formáira koncentrál: jelentős módon befolyásolva mind a játékmenetet, mind a történetbeli eseményeket. Persze hogy ez konkrétan hogyan fog majd bekövetkezni, arról mélységesen hallgatnak az érintettek. Amiről viszont szívesen nyilatkoznak, az a szabad választás lehetősége. A cselekedeteink ugyanis kihatással lesznek a játék későbbi eseményeire, hovatovább a végkifejletre is. Haladó Silent Hill rajongók

ADATOK

KIADÓ
Konami Digital Entertainment

FEJLESZTŐ
Vatra Games

MŰFAJ
Túlélőhorror

MEGJELENÉS
2011. ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

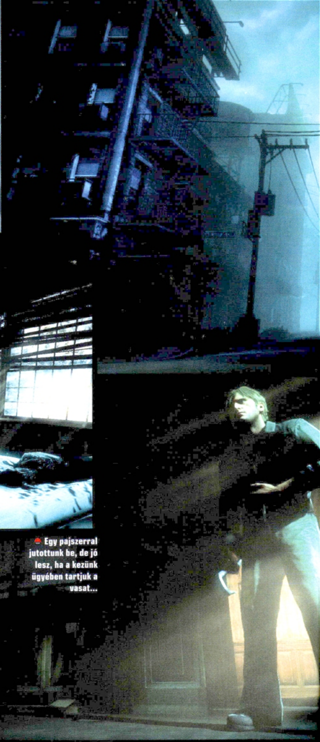
Silent Hill
1999 (KONAMI)

Silent Hill Homecoming
2009 (KONAMI)

HORRORDUETT

Meghökkentő, de igaz: a játék tervezésének kezdeti szakaszában még a többjátékos mód aspektusait is megvizsgálták a fejlesztők – állítja Marek Berka vezető designer. Többek között felmerült a kooperatív játékmód lehetősége is, akár úgyis, hogy a két játékost egymástól szétválasztva, párhuzamosan irányíthattuk volna, ám a sorozatra oly jellemző egyedi atmoszféra és hangulat darabjaira hullott. Úgyhogy mindaddig, amíg nem sikerül elfogadható megoldásokkal előállnia a csapatnak, a Silent Hill: Downpourban nem lesz Multiplayer módozat.

Bár lesznek majd fegyvereink (összeeszkábált alkalmi szerszámok, leginkább), azért a hangsúly továbbra is inkább a rettegéssel töltött perceken lesz majd, a kard-ki-kard helyzetek helyett



Egy pajszerral jutottunk be, de jó lesz, ha a kezünk ügyében tartjuk a vasat...

jól tudják, hogy a sorozat egyes részei általában több befejezéssel is szolgálnak (attól függően hogy egyes helyzetekben hogyan cselekszünk, döntéshelyzetben melyik alternatívát választjuk), és szerencsére ez ezúttal sem lesz másként.

Anne Cunningham nyomozónő az első karakter, akivel Murphy közvetlenül megismerkedhet – a bájos rendőrnő a baleset helyszínétől nem messze akad Murphy nyomára, és rabruhájából adódóan nem tart sokáig összefüggésbe hoznia a balesettel. A szituáció azonban kisvártatva nem várt fordulatot hoz: a nyomozónő egy keskeny sziklás szakaszon elveszíti az egyensúlyát, és csak egy hajszálon, illetve Murphyn múlik hogy nem zuhan a mélységbe. A játékos választási lehetőségét jól példázza, hogy emberséget mutatva segít-e a bajba jutott rendőri szerven, vállalva mindezzel a vele járó felelősségre vonást, vagy inkább folytatja útját az ismeretlenbe, minél távolabb a baleset és lehetséges szemtanúk helyszínétől.

Az előző részekből egyetlen kivételtől eltekintve szinte semmilyen szignifikáns épület vagy helyszín sem fog visszaköszönni, így az újdonság varázsával hathat minden felfedezésre váró szakasz (már csak azért is, mert a játék főként Silent Hill délkeleti csücskében, a sorozat által eddig érintetlen területen játszódik). Ennek köszönhetően már az első pár helyszín is számos izgalmas meglepetést rejt. A Devil's Pit Aerial Tram például egy elhagyatottnak látszó kábelvasútnak tűnik a völgy felett, ám az ormon árválkodó, bedeszkázott ablakú, porlepte épület képe nem sok bizalomra adhat okot. Itt találkozunk a második új szereplővel, Howard Blackwooddal, a misztikus postással. A rövid diskurzust még számos másik követi majd, hiszen ahogyan ez keretes írásunkból is kiderül, a kézbesítő még fontos szereppel bír a továbbiakban (és a sorozat sajátossága, hogy viszonylag minimális szereplőgárdával dolgozva újra, és újra visszatérnek a már megismert karakterek, akik hol tanácsokkal látnak el bennünket, hol saját kételyeikbe engednek bepillantást).

A kamerakezelés érdekes kombinációja lesz a mai kor követelményeinek megfelelő dinamikus külső nézetes megoldásának, és a klasszikus rögzített nézőpontnak. Devin Shatsky producer állítása szerint sok esetben hatásosabb egy-egy jelenet dramaturgiája, ha fix nézőpontból láthatjuk az eseményeket, mintha szabad kezet kapna a játékos, és egy kulcsmomentumban épp az ellenkező irányba tekergetné a kamerát... Mert hát Silent Hill valahol mégis csak a nyomasztó, bőr alá bekúszó félelemről szól.

HÁZ A KÍSÉRTET HEGYEN

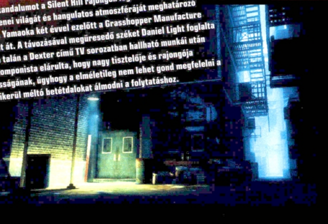
A libegő mellett árválkodó, hangulatos út menti kisvendéglő szintén nem várt meglepetéseket tartogat: hatalmas robaj és özönvíz közepette Murphy szeme láttára változik rémálommá. Óriási mechanikus forgólapátok, fémszerű kerítés, nyomasztó légkör fogadja, és persze az elengedhetetlen sejtelmes árnyak, melyek itt-ott meglepetésszerűen kísértenek a nyomunkban. Az első próbatétellel mindjárt a kijárat előtt szembesülhetünk, hiszen a jól ismert fizikai

RÉMREGÉNY

Tom Waltz a Silent Hill: Downpour történetírója a játék mellett egy 4 részes képregényfüzet-sorozat elkészítésében is szerepet vállalt (Past Life címmel), mely segít összekötni a játékbeli eseményeket a füzet által vázolt vadnyugati gengszter, Jebediah Foster 1867-ben játszódó megpróbáltatásaival. A képregények érdekessége, hogy másfél évszázaddal a jelenkori események előtt játszódnak, és szintén szerepel bennük Howard Blackwood, aki így nem kevés találgatásra adhat okot a későbbiekben...

FÜLBEMÁSZÓ

Hiába kiáltottak skandalumot a Silent Hill rajongók legszívósabb tagjai, az eddigi részek zenei világát és hangulatos atmoszféráját meghatározó zeneszerző, Akira Yamaoka két évvel ezelőtt a Grasshopper Manufacture kötelékébe igazolt át. A távozásával megüresedő széket Daniel Light foglalta el, akit leginkább talán a Dexter című TV sorozatban hallható munkái után ismerhettek. A komponista elárulta, hogy nagy tisztelője és rajongója Yamaoka munkásságának, úgyhogy a elméletileg nem lehet gond megfelelni a kihívásnak, és sikerül méltó betétdalokat álmodni a folytatáshoz.



és logikai fejtörők ezúttal is részét képezik a kalandnak – a nehézségi fokozattól függően kell próbára tennünk szürkeállományunkat. Ezek alapján a rejtvények bonyolultsága a játékos szintjéhez igazítható. Miután Murphy – segítségünkkel – sikeresen kiegyensúlyozott egy hatalmas elemekből álló folyosóelemet, és átfutott néhány végtelenített rozsdás lépcsőfordulón, kisvártatva visszatér a vendéglőbe. A víziók váltakozó sűrűsége, és intenzitása lehetővé teszi a készítők számára, hogy kiszámíthatatlanok maradjanak a következmények és események – sosem lehetünk biztosak benne hogy mi csapódik a ventilátorba legközelebb. És persze nem kell sokat várnunk az első ellenfél feltűnésére sem... Jó hír, hogy mivel az előző részekből ismert karakterek, illetve rémképek nyugdíjazásra kerültek és nem fognak visszatérni, csupa új teremtményre számíthatunk Murphy vízióiban.
A főszereplő limitált mennyiségű tárgyat illetve fegyvert tarthat magánál, így a harc közel sem lesz olyan egyszerű, mint az elsőre tűnhet. Természetesen fel tudjuk majd venni a kesztyűt Silent Hill különböző teremtményeivel szemben (akár puszta kézzel, akár az elszórt tárgyakból összeeszkábált cuccokkal – sőt, még lőfegyverünk is lesz), de ezek nem túl erős, és hamar elhasználódó segédeszközeink lesznek.
A sérüléseink fizikailag is megjelennek a testünkön, és ruházatunkon, így aktuális állapotunkat könnyen nyomon követhetjük, hátha éppen egy kis pihenésre van szükségünk. Viszont minden lényeges mozzanat illetve cselekmény rögzítésre kerül a nálunk lévő térképen, így érdemes figyelni, hogy Murphy milyen megfigyeléseket és következtetéseket tesz, és milyen összefüggésket vél felfedezni Silent Hill sötét sikátoraiban és elhagyatott negyedeiben (a város kiterjedése a fejlesztők elmondása szerint olyan hatalmas, hogy a közlekedést segítendő igénybe vehetjük a föld alatt húzódó metrórendszert – ezáltal lerövidítve az egyes helyszínek között történő ingázást). A legalább 10 órányi kalandot ígérő fejezetben új grafikus motort is köszönthetünk, a kiadott és mellékelt képeken is jól lekövethető, hogy nagy eséllyel a Downpour lesz az eddig látott legrészletesebben kidolgozott epizód.

Vajon a Downpour lesz az a régen várt epizód, ami végre véget vet a sorozat folyamatos és látványos hanyatlásának?

A Silent Hill sorozat azon újgenerációs pszichológiai thrillerek úttörőjének tekinthető, mely remekül ötvözte a '90-es évek végén burjánzó divatos horrorjátékok feszültségét a sejtelmes, természetfeletti események megjelenítésével. A Konami által milliós példányszámban értékesített széria mára kultikus sorozattá vált, és bár az utóbbi években – az ázsiai fejlesztőktől elorozván a lehetőséget – az újabb epizódok készítését totálisan átvették a nyugati stúdiók, azóta sem sikerült visszaadniuk azt a megfoghatatlan hangulatot, amit az első három epizód tartalmazott. A cseh illetőségű Vatra Games (mely fellángolást, hatalmas méretű tűzoszlopot jelent), a többek között a Mafia-sorozatot is készítő Illusion Softworks (mára 2K Czech) oszlopos tagjaiból alakult fiatal és lelkes csapat most bebizonyíthatja, hogy a keleti blokkban is van spiritusz és kitartás, és végre a széria hírnevéhez méltó folytatás születik. Ehhez – úgy tűnik – minden feltétel adott, a kiadó teljes vállszélességgel az ifjú titánok mellett áll, a tapasztalt, segítő kezek pedig elegendő garanciának bizonyulhatnak hogy ősszel egy tartalmas, és remek szórakozást ígérő produktumot vehessünk kézbe. Alig várjuk.

www.pcguru.hu/1952

» Úgy tűnik, hogy most minden a helyére kerül: nagy halom újítás, eddig nem látott városrészek, na meg a megszokott mennyiségű horror – ebből a hármasból csak valami jó sülhet ki.

»BP

PRO
Az új helyszínek és a történet indítása nagyon ígéretes.

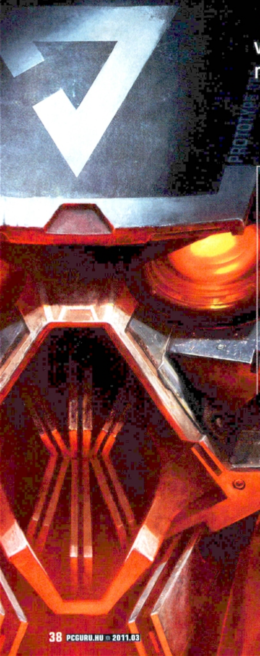
KONTRA
Ez a „víz hatással van mindenre" dolog még elég sötét folt...

[ÍRTA BATE]

MÁR CSAK 17-ET KELL ALUDNI

KILLZONE® 3

A Playstation 3-tulajdonosok már bizonyosan tűkön ülve várják a február végét, hiszen akkor jelenik meg a méltán népszerű Killzone széria harmadik epizódja, amibe a Guru szerkesztőségének lehetősége volt belekóstolni. Tapasztalataink önmagukért beszélnek.



ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

FEJLESZTŐ
Guerilla Games

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011. 02. 28.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Killzone 2
2009 (SOE)

Resistance 2
2008 (SOE)

A Killzone harmadik részének megjelenési dátuma február 28., s bár e sorokat olvasva ez már nem tűnik olyan messzi dátumnak, a lap készítése során még az újságírók számára sem volt elérhető a végleges verzió. Kaptunk viszont egy preview-lemezt a Sonytól, ami ugyan csak egyetlen pályát tartalmazott, de ennek – többszöri – végigjátszása során már összegyűjtöttünk annyi tapasztalatot, hogy iránymutatást tudjunk adni az esetleges vásárlást illetően.

CSAPJUNK A KÖZEPIBE!

A kipróbálható szakasz nem fáraszt bevezetéssel, azonnal a dolgok sűrűjébe kerülünk. Először komoly túlerőt legyűrve kell beverekednünk magunkat egy bunkerbe, aztán egy kisebb Halálcsillag méretével büszkélkedő pusztító monstrumot kell semlegesítenünk, végül – mintegy levezetésképpen – egy repülőről, gépágyúval kell áldást osztanunk az ellenfelekre. Mindez csupán egyetlen pálya, amely így leírva talán nem tűnik túl soknak, azonban a fentebb vázolt feladatok teljesítése (FPS-ben való jártasságunktól függően) nagyjából 40-60 percet vett igénybe. A Killzone 3 ugyanis nem kedvez az agyatlan játékmenetnek, ha adrenalintól részeg Rambóként vetjük be magunkat a tűzvonalba, akkor bizony hamar kilyuggatott céltábláként végezzük a porban. Komoly taktikákra ugyan nem lesz szükségünk a túléléshez, sokkal fontosabb, hogy óvatosan, körültekintően haladjunk előre a terepen, ugyanis ha nem figyelünk, a túlerő bizony pillanatok alatt felmorzsol minket. A fedezékrendszer használata létfontosságú, érdemes távolról, távcsöves megoldással leszedni az egyes ellenfeleket, ésszel kell használni a kellően hatékony gránátokat, és ha az amúgy kőkemény helghast katonák (test)közelébe kerülünk, akkor ne legyünk restek használni az igencsak beszédes nevet viselő (brutal) közelharci támadásokat, ezek ugyanis alkalmanként jóval hatásosabbak (értsd: azonnali halált okoznak), mint néhány golyó a testbe.

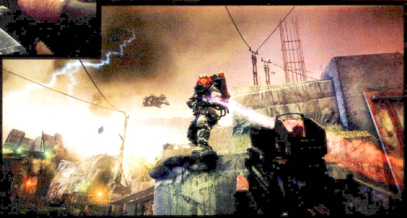
AZ A BIZONYOS PLUSZ

Habár a harcok kellően változatosak, azaz nem fogunk egyetlen fegyverrel „végigszaladni" a pályákon, mégsem ez emeli ki a Killzone harmadik részét a tucat FPS-ek unalmas pocsolyájából. A Guerilla Games

Jó, ha van egy „vasököl", hiszen pont oda csap ahova „köll"

3D-BEN IS ÉLVEZHETED!

A Sony már 2010-ben is igyekezett úttörő lenni 3D-s területen, és a lendület nem hagy alább 2011-ben sem, így már a Killzone harmadik része is 3D-s támogatással érkezik a piacra. Természetesen ahhoz, hogy ilyen módon is élvezhessük a programot, szükségeltetik egy 3D-s kép megjelenítésére alkalmas tévé, illetve egy 3D-szemüveg is. Habár a tömeggyártás beindulásának köszönhetően ezen termékek ára folyamatosan csökken, azért van egy gyanúnk, hogy hazánkban még nem sokan fognak 3D-s háborút vívni a konzoljukon.



játékában nem a látvány vagy a fegyverek száma a legdurvább tényező, hanem a földbe döngölő hangulat. A rendelkezésünkre álló pályán egy pillanatig sem érezzük magunkat biztonságban, repkednek a golyók, perzsel a lángszóró, társaink üvöltenek a rádióban, az adrenalin végig ott dobol a fülünkben. A futurisztikus környezet ellenére is maximálisan átjön a könyörtelen háborús atmoszféra, amit még az sem homályosít el, hogy teljesen irreális módon, néhány ember segítségével aprítjuk fel a korábban már emlegetett drabális halálosztó gépezetet. Persze mit nekünk a valóságérzet, hiszen épp az ilyen helyzetekért szeretjük a videojátékokat, és ebben a tekintetben a Killzone 3 egyáltalán nem okoz csalódást, hiszen a hatalmas lépegető hatástalanítása az általunk játszott részlet legélvezetesebb pontja volt.

Ahogy az sejthető, a MAWLR névre hallgató monstrum likvidálása nem egy fáklyásmenet, több részletben kell „megküzdenünk" vele, amiben nagy segítségünkre lesz a vadiúj WASP rakétavető is, amely rögtön egy elsődleges és egy alternatív tüzelési funkcióval áll a rendelkezésünkre – ez utóbbi több kisebb rakétát zúdít az ellenfélre, ami igencsak jól fog jönni, mikor a gép működéséhez nélkülözhetetlen hűtőlemezeket kell megsemmisítenünk. Természetesen a harc nemcsak a rakéták eregetéséből fog állni, két komolyabb tüzelés között túl kell majd élnünk a légi csapásokat, a ránk omló bunkereket és a hátunkba kerülő helghast katonákat is – szóval unatkozni egyáltalán nem fogunk.

MOVE! MOVE! MOVE! MOVE!

Ahogy azt a cikkben is említettük, a Killzone 3 már Move-támogatással jelenik meg, tehát ha rendelkezünk a speciális kontrollerrel, akkor akár „fénypisztolyos" módban is játszhatunk a programmal. Habár a célzásrásegítés sokkal durvább, mint a sima kontrolleres játékmenetnél, ha túl könnyűnek éreznénk így a háborúzást, akkor sincs gond, ugyanis ki lehet kapcsolni az automatikus segítséget. Arra viszont készüljünk fel, hogy így komolyan nőni fog a kihívásfaktor.

PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

Főleg akkor nem, ha áthívjuk az egyik cimboránkat, ugyanis a Killzone 3 támogatja az osztott képernyős kooperatív módot (online változatról egyelőre nincs biztos információ), ami egyrészt megdobja az amúgy sem rossz hangulatot, másrészt egy kicsit élvezhetőbbé is varázsolja a játékot, ugyanis single playerben az ellenfelek hajlamosak csak ránk koncentrálni, még akkor is, ha a gép által irányított pajtásaink ott ugrálnak az orruk előtt. Noha a kooperatív mód kifejezetten jó móka, a bemutató pálya ebben a módozatban még nem volt tökéletesen optimalizálva, azaz a játék helyenként csak komoly szaggatás kíséretében volt hajlandó futni, azonban jó eséllyel a végleges verzióban ilyesmivel már nem fogunk találkozni. Lesz viszont Move-támogatás, szóval ha rendelkezünk a megfelelő mozgásérzékelős hardverrel, akkor adott a játéktermi hangulat, akár két ember részére is, és még százasokat sem kell hajigálni a PS3-ba.

HARCRA FEL!

A Killzone 3 nem ígér forradalmat az FPS-műfajban, nem lesznek eget rengető változások a második részhez képest, azonban a bemutató pálya alapján jól látszik, hogy a Guerilla Games fejlesztői kitettek magukért, és nem a lábukat lóbálták az elmúlt másfél évben. A Killzone legújabb fejezete pörgős és változatos játékmenettel kecsegtet, természetesen a kornak megfelelő grafikai színvonalon – ez utóbbi tényező bizonyítása végett elég, ha végignézitek cikkünk képanyagát. Az általunk végigjátszott pálya még korántsem volt tökéletes (zene hiánya, helyenként butácska AI, optimalizálatlan kooperatív mód), azonban nem szabad elfelejteni, hogy ez még egyáltalán nem a végső termék, annak csak egy korai változata, abból is csak egy szelet. Ami ennél sokkal fontosabb, hogy a rendelkezésünkre álló egyetlen pálya is legalább egy órára lekötött minket, és az újbóli „végigjátszás" során sem találtuk unalmasnak a játékot – a helyenként tapasztalható szkriptelt események ellenére sem. Szóval a PS3-tulajoknak érdemes készülni, ebbe a háborúba megéri ismét beszállni.

A Killzone 3 nem forgatja fel az FPS-ek világát, de szinte garantált, hogy órákra beszippantja majd a műfaj rajongóit

Ha meglátjátok ezt a drabális gépezetet, ne feledjétek a régi nagy igazságot: „Kicsi a bors, de erős"

www.pcguru.hu 1932

»A Killzone 3 azt adja, amit várunk tőle: akciót, adrenalint, háborút, fegyvereket és kellő kihívást. Ha erre vágysz, akkor nem kérdés, hogy beszerzed-e.

»BATE

PRO
Változatos játékmenet, igazi adrenalinlöketek és kőkemény hangulat.

KONTRA
Bízunk benne, hogy az AI-n és a kooperatív módon még csiszolnak egy kicsit.

Tizenkétezer forintot elkölteni egyetlen játékra luxus: ebből az összegből kijönne minimum három (szépirodalmi) könyv, sok magazinnál egy komplett éves előfizetés, de a kenyérvásárlási szükségletek is le lennének fedve legalább két hónapra. Tizenkétezer forint egy olyan szoftverért, amit nagy eséllyel az első, maximum a második végigjátszás után többet nemigen vesz elő az ember, több mint luxus. Mégis miért kerülnek ennyibe a játékok, és mi az oka annak, hogy manapság a fejlesztés költsége nemhogy túllépte a több millió dolláros határt, de már-már a filmekkel vetekszik a költségvetés? Bányászlámpákat és csákányokat elő, leásunk a játékfejlesztés mélyére, megnézve, hogy hova is megy el az a temérdek pénz!

MIÉRT OLYAN DRÁGA A JÁTÉKFEJLESZTÉS MANAPSÁG?

AZ ÁRRAL SZEMBEN

[ÍRTA **W**]

11 488

– a gazdasági válság hatására világszinten pontosan ennyi játékfejlesztő került az utcára 2008 végére, és ez a 2009-es számokhoz képest még csak gyenge kezdés volt. Napi nyilvánvaló tény: a játékfejlesztés drága, ráadásul az ezzel kapcsolatos kiadások nemhogy csökkennének vagy stagnálnának, de inkább folyamatosan emelkednek. A játékfejlesztés olyan, mint egy rozsdás, több helyen is lyukas pénzcsap, ami minden oldalról ereszt – és van is neki honnét.

A lavina valahol a legutóbbi konzolgeneráció-váltás környékén indult meg. Ekkor vált általánossá az, hogy egy-egy játék elkészítése már nem 2-3 millió dolláros üzlet, hanem ennek a tízszerese, sőt, manapság már az sem ritka, ha harmincszoros szorzóról is beszélünk egy-egy kiemelt cím esetében. Ami egykor garázsokból indult, az mára a teljes elüzletiesedés és a profitmaximalizálás Mekkája lett. De mi is kerül ennyibe egy játékon?

Például az engine. Mivel helyszűkében vagyunk, kizárólagosan a legérthetőbb és a legérdekesebb/legdrágább részekkel foglalkozunk – az engine pedig pont az a fogalom, amivel még az egyszeri játékos is tisztában van. Hiszen a motor az, ami keretbe foglal és meghajt mindent, és általában ez az, ami meghatározza egy-egy project fejlesztési idejét és a felmerülő nehézségeket. A játékiparnak az a szerencséje, hogy összevásárolhat szinte bármit. A relatíve olcsón kínált middleware-ek (előre legyártott komponensek) megoldást nyújthatnak a növényzet reális mozgatására (Speedtree), valós fizikára (Havok), vagy épp a komplett motorra. Saját engine-t fejleszteni kevesen szoktak: az talán a legnehezebb és legköltségesebb folyamat, évekig tart, mire elkészül, ráadásul nagy esély van rá, hogy ekkorra már sok szempontból elavult lesz, vagy nem tudja felvenni a versenyt a nagyokkal – és általában ők maradnak talpon, ők terjednek el. A jelenlegi generációban ez az Unreal Engine 3, amely hihetetlenül jó háttértámogatással rendelkező, sok problémára gyógyírt hozó csomag, ehhez mérhető árral: az UE3-ért a becslések szerint alsóhangon is 700 ezer dollárt kell letenni az asztalra, ami bár nagy összeg, viszont instant megoldást nyújt.

Kiadóval szerződést kötni az egyik legnehezebb dolog a világon, különösen kis, független stúdióknak

Az igazán nagy feladat ezt megtölteni: a játékfejlesztés folyamata (jó esetben) minimum 18 hónapos, így másfél éven át kell esetenként száznál is jóval több embernek fizetést adni, utánuk járulékot fizetni. Programozóknak, grafikusoknak, tervezőknek, marketingeseknek, könyvelőknek – az egész brigádnak. A nehézség ennek összehangolása

Senkit sem lep meg talán, hogy az autós játékoknál az egyik legnehezebb feladat a járművek licencelése – minden gyárral külön-külön kell megállapodni

A GTA4 fejlesztésére körülbelül 100 millió dollárt költött a kiadó. Senki sem gondol bele, de a játékban hallható zeneszámok és rádióműsorok kapcsán 2000-nél is több emberrel kellett tárgyalni a szerzői jogokról

a hosszú távú fennmaradással: a kiadókkal kötött szerződések legtöbbje csak egy adott játékra szól, ráadásul a tőlük kapott összeg jószerivel előlegnek fogható fel – ez szükséges a mindennapi folyamatok finanszírozásához, a bérezéshez. Márpedig kiadóval szerződést kötni az egyik legnehezebb dolog a világon, különösen kis, független stúdióknak: erről később hosszabban is értekezünk.

Azt feltételezni, hogy minden házon belül készül, naiv dolog lenne: az outsourceolás, bizonyos folyamatok külső partnerekkel való megvalósítása bevált gyakorlat, amely sokkal olcsóbb megoldás a házon belüli munkához képest. Ráadásul ez remek kiugrási lehetőséget jelent az olyan csapatoknak is, mint egykoron a 3D Brigade vagy a Digic Pictures – utóbbi jelenleg is rendkívül aktív és hihetetlen kaliberű játékokhoz készít animációkat. A házon belüli, minden aspektus egy kézben történő összpontosítása természetesen nem ritka, ez elsősorban az olyan nagyvállalatokra jellemző, akik több stúdióval, több divízióval is rendelkeznek a világban – erre remek példa a Ubisoft, amely az assetek (textúrák, modellek) zömét Ázsiában gyártatja, de a játékokat már máshol (például Montrealban) rakja össze.

Ezek már önmagukban is nagy kiadások, és ebben még a marketingköltség nincs is benne. Az az összeg, ami elmegy (nagyon drága) televíziós reklámspotokra, épületeket betakaró gigaplakátokra, újsághirdetésekre, webes felületek átskinezésére. Az erre szánt büdzsé játékról játékra, kiadóról kiadóra változik, értelemszerűen egy GTA kaliberű cím esetében milliós nagyságrendről van szó – a Capcom-féle Lost Planet például annak idején 40 millióból készült: ebből 20 volt maga a játék, 20 millió dollár (!) pedig csak a reklámra ment el. Horribilis összeg? Igen, az, és ez csak egyre magasabb lehet, ahogy a játékipar egyre inkább eltolódik a gigantikus, évenkénti franchise-ok felé. És ezzel ugye még mindig csak a felszínt kapargatjuk. Mivel a játékfejlesztés folyamata összetett, elsősorban az érdekel minket is, hogy miért is olyan magas az az árcímke, és miből is tevődik össze!

Az üzlet az üzlet

Azonban hiába van meg a kész játék, hiába fejeződött be a fejlesztés, hiába dübörögnek a gyártósorok, hiába ömlenek ki a lemezek – az igazi harc még csak most kezdődik, hiszen ahogy a siker, úgy a pénz is a kereskedelmi oldalról jön. Ott pedig nemcsak kőkemény farkastörvények vannak, de szinte minden a kiadó felé áramlik: gyakorlatilag maga a fejlesztő az, aki a legkevesebb pénzt látja a lehető legkésőbbi időpontban. A legegyszerűbb ezt egy példával szemléltetni, a third party fejlesztők viszonylatából (hiszen a first party stúdiók más elven működnek) elsősorban az angol, fontot használó piacot nézve – a zárójelben lévő forintalapú adatok csupán körülbelüli értékek, a hazai árban

> **A független fejlesztők esetében nem is igazán a terjesztés a probléma, hanem az odáig való eljutás**

SZAKZSARGON

MIDDLEWARE Szoftver, amely több komponenst köt össze. A játékvilágban middleware lehet egy komplett engine vagy egy feladatspecifikus program, mint a valós fizikát adó Havok vagy a növények kinézetéért és mozgatásáért felelős Speedtree. Használatuk széles körben elterjedt.

THIRD PARTY Olyan stúdió, mely a platformtulajdonostól függetlenül működik. Lehet független, de lehet egy nagyobb kiadó birtokában is. Játékaik általában multiplatformok, vagyis több gépre is megjelennek. Napjainkban már ők uralják a játékpiacot.

BRAND Egy védjegyezett, közismert szolgáltatás, termék vagy márkanév – a játékok esetében ez lehet már-már egy adott stílussal összeforrt sorozat is. Brand lehet egy adott típus is, például a férfias űrkatonák szerepeltetése egy stúdió játékaiban.

Q&A A játék fejlesztése közbeni tesztelési folyamat: a hibák kiszűrése, az aktuális buildek (verziók) teljes feltérképezése a feladatuk. Manapság komplett cégek foglalkoznak ezzel, de sok kiadó rendelkezik saját Q&A részleggel. Ők vannak a tápláléklánc legalján.

FRANCHISE Szellemi tulajdon a médiában, amely karakterek, helyszínek, védjegyek, egyedi ismertetőjegyek gyűjteményének felel meg. Franchise például a Call of Duty vagy a Medal of Honor sorozat, beleértve minden jelenlegi és jövőbeni részt, stílustól függetlenül.

FIRST PARTY Olyan stúdió, amit egy platformtulajdonos birtokol. Ő fizeti a működésüket és fenntartásukat, ő a játékaik kiadója, mely kizárólag az ő platformjára jelenik meg. Mind a Sony, mind a Microsoft, mind a Nintendo rendelkezik first party stúdiókkal.

MILESTONE A fejlesztés során dátumokkal és tartalommal meghatározott mérföldkövek: a kiadó ez alapján látja, hogy halad a fejlesztés.

PITCHING A felvázolt koncepció bemutatása a kiadónak: a megbeszélés(ek) döntenek arról, hogy kap-e finanszírozást és kiadást a tervezett játék.

CERTIFIKÁCIÓ Ellenőrzési folyamat. A platformtulajdonos hosszú és költséges tesztelés során szűri ki a leadott anyagban lévő hibákat, komoly kritériumrendszer alapján.

A FEJLESZTÉSI FOLYAMAT

ÖTLET
Rövid, néhány oldalas leírás, ami a lehető legegyszerűbben foglalja össze az adott játékot, középpontban azzal, hogy mitől nyújt többet vagy miért jobb, mint a piacon lévő vetélytársai. A rövid jellemzés elsősorban azok között elég, akik már dolgoztak együtt.

PITCH
A dokumentum bemutatása (esetlegesen hangulatot/tervet bemutató videóval, vázlatokkal) a kiadónak. A hosszú folyamat dönt arról, hogy a terv túljut-e az alapvető preprodukción, és van-e esélye arra, hogy ténylegesen játékká váljon.

GREENLIGHT
A „zöld lámpa" az, amit egy sikeres tárgyalási sorozat végén a kiadó felmutat: megköttetik a szerződés, és megindulhat a fejlesztést megelőző teljes preprodukció. Elkészül a design dokumentum, kialakul a követendő irányvonal és az elérendő milestone-ok listája.

PROTOTÍPUS
A pitch fázisa alatt is szokás eladási céllal prototípust gyártani, de igazán a fejlesztés legelején van funkcionális szerepe. Itt áll össze először a lehető legnyersebb állapotban az, hogy milyen is lesz a majdani végleges játék.

ugyanis nagy szerep jut az árfolyam-ingadozásnak és az egyéb, a forgalmazáshoz, áfához kapcsolódó faktoroknak.

Ha most, 2011-ben megjelenik egy AAA kategóriás cím, az alapesetben 40 fontról (12 500 forintról) indul. Ez az az összeg, amit leteszel a boltban, ha egy új játékot akarsz – és ez az az összeg, ami szétoszlik azok között, akik csak részt vettek az adott termék elkészítésében, kiadásában, forgalmazásában. Márpedig ha a kondérba több kéz is nyúl, ott általában nincs egyenlőség. A 12 500 forintból kapásból lejön legalább 20 százaléknyi adó (2500 forint), a kereskedő a profit érdekében ebből körülbelül 25 százalékot tesz el (3125 forint), a kiadó pedig tiszta haszonként az ár 30 százalékát (3750 forint) teszi zsebre. Hova tűnik a maradék összeg? A járulékos kiadásokra: az ár 20 százalékát elteszi a platformtulajdonos licencdíj címén (2500 forint), 4-5 százalékot felemészt a marketing (550 forint), 1-2 százalékot a terjesztés. Mi marad a fejlesztőnek? A vételár körülbelül 3 százaléka: azok, akik hosszú éveket áldoztak egy-egy játékra, sokszor kevesebb mint ezer forintot véghatnak zsebre minden egyes eladott példány után! És ez talán még a legjobb eset a nagy átlagot tekintve: ha egy-egy (főleg nagyobb) játék elbukik, és nem hozza vissza a fejlesztés költségét, akkor a jutalék kifizetése elmarad, nem beszélve az esetleges bónuszokról. Ennyit a Ferrarikról és Lamborginikről szőtt álmokról. Fontos azonban kiemelni egy tényt: a legtöbb szerződés elsősorban a fejlesztés finanszírozásáról szól, a jutalékfizetés csak egy adott példányszám elérése után lép életbe – ez vagy összejön, vagy nem. A kihívás mindenesetre nagy, hiszen az egekbe srófolt büdzsével párhuzamosan nőtt az a küszöb is, ahol már rentábilis a befektetés – régen még félmillió példány is hatalmas sikernek számított, ma viszont már inkább másfél millióról beszélhetünk. Ez egy platformexkluzív esetében persze nem teljesen van így, sőt, a legenda szerint az exkluzivitás sok esetben nem is a kivásárlásról szól, hanem a platformtulajdonos elengedi a licencdíjat, ami ilyen összeggel és ekkora eladott mennyiséggel számolva már igencsak jelentős tétel.

Az Apple Store már a megjelenése utáni hónapokban is túlcsordult

Ezek után talán már érthető, hogy a kevéske független fejlesztő miért is elsősorban a digitális utat választja: nemcsak azért, mert kiadóval szerződést kötni az egyik legnehezebb és legstresszesebb feladat (hiszen a feltételek szinte minden esetben kedvezőtlenek, gondolva itt például a franchise jogainak megtartására vagy épp a jutalék mértékére), hanem mert úgy teljesen kikerülhető a legtöbb pénzt benyelő rész – maga a fizikai terjesztés. Hiszen itt nincs gyártási költség (nem kell kézikönyv, lemez), nem kell semmit tárolni és teríteni, a végleges árból pedig a forgalmazó és a bolt sem csíp le: a digitális boltokat üzemeltetők által lenyesett haszon mennyisége drasztikusan alacsonyabb a felsorolt összegeknél – akár az ár 70 százaléka is az alkotónál köthet ki. Ráadásul a vezető platform, a Steam esetében a Valve hihetetlenül nagy mozgásteret tud adni: a 2006-os The Ship független fejlesztői úgy spóroltak meg 100 ezer fontot, hogy ingyen megkapták a Source motort, a bevételből lenyesett nagyobb jutalék fejében! A független fejlesztők esetében nem is igazán a terjesztés a probléma, hanem az odáig való eljutás. A finanszírozás általában saját zsebből történik (az Introversionösök például a saját házaikra/lakásaikra vettek fel egynél is több jelzáloghitelt...), ami az esetenként többéves fejlesztési folyamat esetében a napi létért való folyamatos küzdelmet jelenti – és mindez még azelőtt megy végbe, hogy egyáltalán sikerült volna a kiadásról, terjesztésről megállapodni egy-egy nagyobb vállalattal! A helyzetet csak

HOSSZÚ VAJÚDÁS – PC-N

Habár a játékok fejlesztési ideje nincs egy adott kerethez kötve, az átlagos 18, (általában) maximum 24 hónapos folyamat még így is sokaknak kevés – íme tíz játék, amely a vártnál jóval tovább készült!

QA
Quality Assurance, vagyis minőségellenőrzés – lényegében maga a tesztelés, mikor a játék minden egyes része komoly próba alá kerül, megtalálva a bugokat és a kritikus hibákat. A QA (jó esetben) a fejlesztéssel párhuzamosan zajlik, végigkövetve a project életét.

TÁMOGATÁS
A kiadás után sincs láblógatás: a csapat egy része még a megjelenés után is kénytelen a játékkal foglalkozni, utólag orvosolva a megmaradt hibákat, jobb esetben extra tartalmat is előállítva, DLC vagy kiegészítő lemez formájában.

GYÁRTÁS
A tényleges játékfejlesztés maga. Zajlik a programozás, az asset (textúrák, modellek, HUD) gyártás, megtelik tartalommal a folyamatosan pofozott váz, a design dokumentumban lévő dolgok megvalósulnak. Átlagosan 18-24 hónapig tart a teljes fejlesztés.

GOLD
Az aranylemez: az a korong, amely a játék végleges verzióját tartalmazza, vagyis azt a kódot, amely magára a lemezre kerül. Ez a fejlesztés végső állomása, a játék elkészült, a gyártást követően pedig mehet a boltokba, onnan pedig a gépekbe!

nehezíti, hogy a tárgyalásig eljutni hosszú folyamat, ráadásul sok kiadónál olyanok döntenek, akik kizárólagosan a profitban és az esetleges sorozatépítésben gondolkodnak: mivel a játékfejlesztés mára már több tízmilliós összeget emészt fel, nagyon kevesek hajlandóak kockázatot vállalni, és inkább a szinte teljesen biztos, rizikómentes üzletek mellett döntenek. Ilyen feltételek mellett csoda, hogy még vannak, akik innovációban és újításban gondolkodnak. A helyzet szinte feloldhatatlannak látszik: a potenciális befektetők rendkívül válogatósak (hiszen a legtöbb független fejlesztő sikertelen), a pénzintézetek ilyen projektekre nem adnak kölcsönt, úgyhogy a fejlesztés elindításához és fenntartásához szinte csak egy járható út van: egy kiadóval való lepaktálás...

...vagy az iPhone megjelenésével rakétasebességű térhódításba kezdett mobilos, esetleg a webes játékfejlesztés. A felmerülő költségek nem is tehetők egy kategóriába még a legolcsóbb dobozos játékkal sem, ahogy az erőforrásigény sem. A jelenlegi és megoldásra váró bökkenő a túlkínálat. Az Apple Store már a megjelenése utáni hónapokban is túlcsordult, kiugrási lehetőség a klónok és értéktelen szemetek között csak nagyon ritkán akad. Nem meglepő, hogy az Apple tavasszal komoly ellenakciót indít és ezentúl komolyabban szűri a tartalmat. Erre a webes játékoknál is szükség lenne, hiszen abból tényleg millió van – hihetetlen, de az ezzel való harchoz az egyes stúdiók a játékra szánt költségvetés akár tízszeresét is szánhatják marketing címén.

A Modern Warfare 2 átfogó reklámhadjáratának meg is lett az eredménye: a többek között energiaital-céggel is kapcsolatba hozott játék tartja a legnagyobb számú előrendelés rekordját pillanatnyilag

Nyelvújítás

A szenvedésben és a kockázatvállalásban ráadásul a lokalizációval kísérletező partnerek is kiveszik a részüket. Az elmúlt évek során itthon komoly előrelépés történt a honosítás terén, hiszen olyan felsőkategóriás, temérdek szöveggel rendelkező játékok jelentek meg magyarul, mint a két Mass Effect, a Dragon Age, sőt, a FIFA sorozat és a Crackdown első része még komplett szinkront is kapott. Annak pedig végtelenül egyszerű oka van, hogy miért is olyan visszafogott mennyiségben vannak jelen a honosított játékok. A fordítás rettenetesen drága, hiszen számos oldalnak kell közreműködnie ennek elkészítésében. A nyers szöveget ellenőriztetni kell, az eltérő karakterkódolás és szövegmennyiség miatt sok esetben programozói feladatokat is el kell végeztetni, az elkészült lokalizációt a játékkal együtt aktív tesztelésen kell átküldeni.

A feltételek annyira rögzültek, a mozgástér annyira kicsi, hogy komoly változás a játékárak terén nem várható

Erre jön még rá az anyagköltség: a lemez elkészíttetése, a kézikönyv lefordítása és gyártása, ami az alacsony példányszám miatt nagyon komoly összeg. Mennyire? Egy lokalizáció alsóhangon is 500 ezer forintba kerül, a határ szinte a csillagos ég, egy-egy komolyabb, rendkívül sok szöveget tartalmazó szerepjátéknál, pláne ha szinkronról is beszélünk, máris több milliós nagyságrendről van szó. Ez pedig egy itthonihoz hasonló piacon (amely a sok tízezer játékos ellenére még a legnagyobb címekből is alig pár ezer példányt mozgat meg a hivatalos csatornákon) rizikós vállalkozás: kevesen is vágnak bele, a sok esetben erős eladások ellenére pedig még többen hagyják abba.

És bár a honosításnak különösebben nem, de a játékértékesítésnek a használtpiac betesz – a vásárlónak mindenképp jó, hogy van olcsó alternatívája, ám az ilyen üzletkötésekt nemcsak az amúgy is sokat kereső kiadóktól, de maguktól a fejlesztőktől is komoly pénzt vesznek el. Hogy mennyire sokat, azt remekül példázza az amerikai Gamestop bolthálózat éves forgalma: 2009-ben közel 2 milliárd dollárt (!) tett ki az ebből származó pénzmennyiség. Ebből pedig csak és kizárólag ők profitálnak: az eladott használt játékokból minden pénz az ő zsebükbe vándorol, ami tényleg tetemes összeg, hiszen rendkívül alacsony áron vásárolják fel a megunt termékeket, azokat ennek a többszöröséért téve ki ismételten a polcra. A játékipar egy-két évvel ezelőtt indított keresztes háborúja ezért érthető: az első napos DLC-k, sőt, mostanság a komplett multiplayer rész egyszer használatos kódhoz való kötése pontosan azért kell, hogy a használtpiacból is lenyesse a maga részét az eddig az oldalvonalon álló játékipar. Elvégre ők az előállítók, így jogos követelésnek látszik, hogy a pénz is hozzájuk menjen.

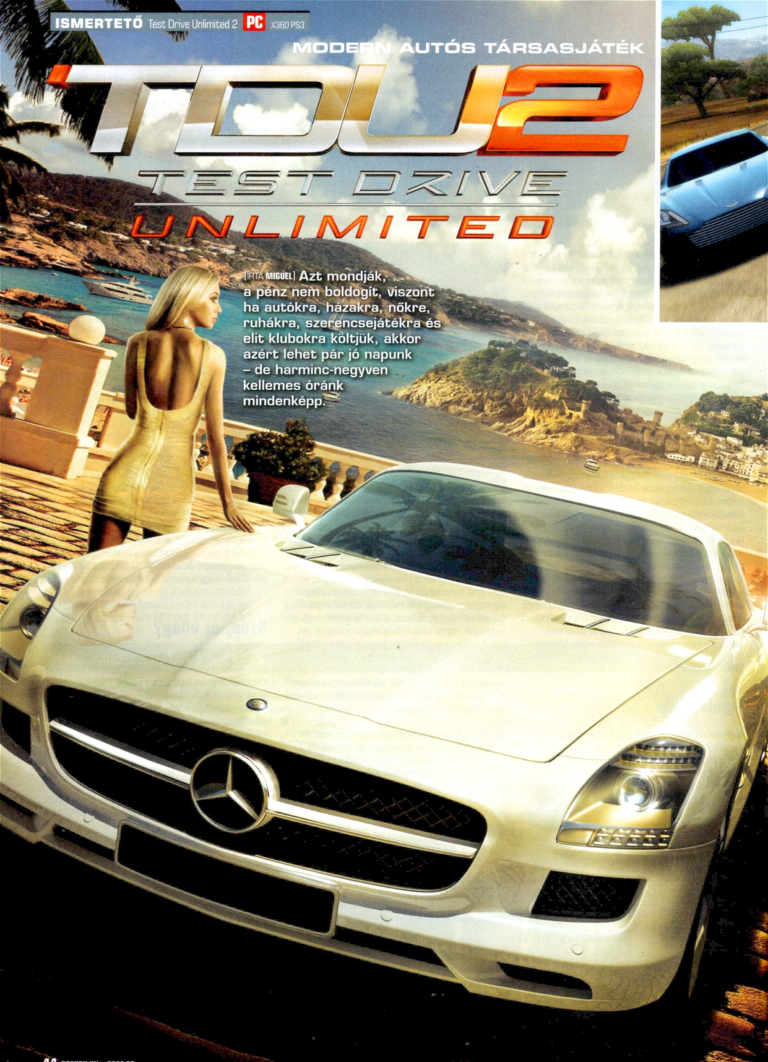
Szép, új világ?

A piac jelenlegi felépítésén változtatni mégis szinte lehetetlennek látszik. A feltételek annyira rögzültek, a mozgástér annyira kicsi, hogy komoly változás a játékárak terén nem várható. Főleg, hogy a piac az elmúlt években olyan szereplőre talált, aki a legnagyobb játékai esetében már az amúgy is túlfeszített árnál is többet kér, mivel az elvesztett vásárlók száma (és az ebből fakadó bevételkiesés) eltörpül a pluszbevétel mellett. Persze nem érdemes meglepődni a mostani alapáron, hiszen a '90-es évek végén, a cartridge korszakban bizony egyáltalán nem volt kirívó egy-egy 20 ezer forintos árcímke, és akkor még nem tízmilliókba került a fejlesztés, mint most!

A jövő egy hibrid képet fest, amely leginkább a filmiparra emlékeztet: az évet elsősorban a gigantikus pénzért legyártott és mámorítóan kinéző felsőkategóriás játékok viszik el a hátukon, az üresjáratokat pedig olcsóbb, visszafogottabb, elsősorban a DLC-kre építő szoftverek, valamint a szó szerint pár száz forintért kínált, maximum pár órás kikapcsolódást nyújtó mobiltelefonos címek töltik ki. Hogy ez a folyamat végül mikor éri el a töréspontját és milyen drasztikus változásokat hoz, azt jelenleg még senki sem tudja. Stílusok tűnhetnek el, végleg háttérbe szorulhat a szélesvásznú kreativitás és a tömegtermelés mellett csak bátor, független gondolkodók egy maroknyi csoportja tarthatja meg azt, amit egykor úgy hívtak: videojáték-ipar – könnyen meglehet, hogy ebből hamarosan már csak az ipar marad!

MODERN AUTÓS TÁRSASJÁTÉK

TDU2 TEST DRIVE UNLIMITED



[ÍRTA MIGUEL] **Azt mondják, a pénz nem boldogít, viszont ha autókra, házakra, nőkre, ruhákra, szerencsejátékra és elit klubokra költjük, akkor azért lehet pár jó napunk – de harminc-negyven kellemes óránk mindenképp.**

Az egzotikus autócsodák végre elérhető közelségbe kerültek – 5-10 óra játék után már kivételes ritkaságok állhatnak a luxuslakás melletti teremben.

Az Atari még 2008. decemberében jelentette be, hogy folytatást kap minden idők legtöbb hibáját felvonultató, ennek ellenére hihetetlen népszerű autós játéka, a Test Drive Unlimited. Az amúgy is patinás sorozat megújítása ugyan nem nélkülözte a bugokat, mégis olyat tudott adni az akkoriban épp zsákutcában rostokoló Need for Speeden tengődő játékosoknak, ami miatt szinte mindent elnéztek a TDU-nak: gyönyörű autókat vezethettünk Oahun, Hawaii egyik szigetén. Ha a vannak sorozatok és filmek, ahol minden egyéb cél helyett a könnyed szórakoztatás a cél, akkor az előző Test Drive volt a játékipar hollywoodi megfelelője, hiszen a program által nyújtott élményt legjobban tényleg csak a felhőtlen örömök kifejezés adja vissza.

MENJ TOVÁBB 20 KILOMÉTERT

Szerencsére az Atarinál senki nem gondolta úgy, hogy az új részben ezen változtatni kellene, sőt, az már rögtön az elején leszögezhető, hogy a TDU 2 lényege ugyanaz maradt, mint az első epizódé. A cél az, hogy minél több olyan autót, házat és ruhát vegyünk a versenyeken megszerzett pénzből, aminek a való életben a töredékére sem lenne pénzünk, és közben fedezzünk fel olyan egzotikus tájakat, mint a messzi Hawaii, vagy a közeli Ibiza. No igen, európai szemmel nézve a spanyol fennhatóság alá tartozó sziget talán annyira nem különleges, mint mondjuk egy dél-brooklini vásárlónak, de talán még azok sem száguldoztak a C-731-es főúton, akik voltak olyan szerencsések, hogy eltöltsenek egy hetet az Atlanti-óceán ékszerdobozán valami társas üdülés keretein belül. Az alap tehát megvan: két meglepően részletesen lemodellezett sziget (naná, a Google Map korában már az a minimum, hogy minden fontosabb körforgalom a helyén legyen), amire a készítő Eden Games még rádobott 67 (csak kozmetikai szempontból sérülő) autót vagy húsz különböző márkától, így már az első pillanatban otthon érezhetjük magunkat az új részben is. A kezdés amúgy is álomszerű, mi több: a karakterválasztás és az első kilométerek után kiderül, hogy eleinte egyszerre vagyunk közel és nagyon messze az áhított fényűző élettől. Sima parkolóőrként ugyan valóban a legjobb kocsikat vezethetjük, de nagyjából kétszáz évi keresetünk kellene ahhoz, hogy valami komolyabb verdát vásárolhassunk. Őrületes szerencse, hogy a fejlesztők kitalálták egy sajnos meglehetősen bugyutácska sztorimódot (vigyázat, a szereplők hangja kicsit olyan, mintha egy kiélezett húszforintossal dobolnának a gerincvelőnkön), így lehetőségünk lesz beszállni a Solar Crown elnevezésű, ultragazdagoknak szervezett autóversenybe. Innentől már csak egy lépés az első autó (amit a később is fontos szerepet betöltő használtautó-kereskedőtől veszünk meg), és egyenes az út az első versenyig. Illetve...

ADATOK

KIADÓ
Atari

FEJLESZTŐ
Eden Games

MŰFAJ
Autós

MULTI
van

INFO

A sorozat nimbuszához illő folytatás, ahol ugyan versenyezni is lehet, a központi elemek hármasát mégis inkább a felfedezés, a gyűjtőszenvedély kiélése és a közösségi élmények adják.

F.R.I.M.

A TDU 2 két hatalmas szigetén olykor 30 percet is autózunk versenyen kívül két helyszín között, ezt az időszakot egy érdekes pénzkereseti lehetőség dobja fel: ügyességünktől és vakmerőségünktől függően pénzt nyerhetünk, egyre nagyobb összegeket kockáztatva, és mi dönthetjük el, hogy eltesszük a pénzt, vagy tovább feszítjük a húrt.

Pillanatokon belül indul a párbaj, az imént hívtuk ki a srácot egyetlen gombnyomással.

PERMIT DE CONDUIRE

Mielőtt nagyon belemelegednénk, a játék rögtön elküld minket tanulni, ugyanis csak akkor versenyezhetünk, ha van a küzdelem típusának megfelelő jogsink. A három különböző kategóriában összesen 8 vizsga vár ránk, ezek mindegyike hat-nyolc olyan feladatból áll, aminek gyakorlása és megoldása valóban segít minket abban, hogy jobb virtuális sofőrré váljunk. Az egyes tesztek sikeres teljesítése után a térképen megnyílnak a hozzá tartozó versenyek, és ha játszottunk az első résszel, máris feltűnik az egyik legjobban sikerült újítás: a terepra-li-mód. A B-vel jelölt próbák azon a mintegy hatszáz kilométernyi új „úton" folynak, ahol aszfaltot nem, de murvát, homokot és sarat annál többet látunk majd. Ennek megfelelően a korábban is látott modern benzinfaló vadállatok (a TDU 2-ben az A-csoport autói) és klasszikus sportkocsik (C-kategória) mellé bejöttek a terepjárók is, van itt minden, ami a Tescóban is elfoglalja a rokkanthelyeket: Hummer, Audi Q7, VW Touareg és persze Mecedes is. A földutakra persze nem csak ezekkel mehetünk rá, azonban mással csak akkor érdemes, ha nagyon muszáj, ugyanis – meglehetősen furcsa módon – a személyautók száz-száztíz km/h-s sebességnél leszabályoznak, míg a nagy dögök akár kétszázzal is száguldhatnak ugyanott. Ez nyilván azért kell, hogy legyen értelme a külön kategóriának, de ha megnézzük, hogy hány városi terepjáró versenyez a WRC-sorozatban, akkor azért a valóságban nem ezt látjuk. Persze ez csak kötözködés, mert az új játékmód jól sikerült, ha nem is szimulátoros élmény, nem kell kapcsolgatnunk a differenciálzárat meg az összkerékhajtást például, de a szórakoztató száguldás a kilinccsel előre kanyarodással meg az ugratásokkal azért megvan.

A fizikai motort az alapoktól írták újra, és Oahu sem maradt teljesen ugyanolyan, mint a TDU első részében volt.

Ha már így szóba került, ne menjünk el a vezetési élmény mellett. A fejlesztők elmondása alapján a játék új fizikát kapott, és valóban közelebb állunk a valósághoz az első részhez képest, persze csak akkor, ha megkérjük a gépet, hogy ne szóljon bele a vezetésbe (magyarán kikapcsoljuk a helyettünkfékezést meg a helyettünkkormányzást). A saját véleményem amúgy az, hogy egy bizonyos szint felett nem igazán érdemes azon vitatkozni, hogy mennyire valósághű vezetési modell van egy játékban – az igazi autózás és a digitális változat között még akkor is óriási különbségek vannak, ha az igazán

PLASZTIKAI SEBÉSZ

Meglehetősen fura megoldást választott az Eden Games a játékbeli karakter utólagos alakítására: mindkét szigeten lehetőségünk van arra, hogy ellátogassunk egy plasztikai sebészhez, ahol kétezer dollár körüli áron az arcunk egyes részletei és a bőrünk színe mellett akár a szeplőink számát is módosíthatjuk. A balra látható kép mutatja a (kocsimosásnál csak egy picit drágább) folyamat részleteit: először egy szokványos karakterszerkesztő menüben kiválasztjuk a kíván módosításokat, majd azt egy doktornő egy kevéssé szokványos méretű szike segítségével végrehajtja. A végeredmény: fél órán át bekötözött fej.

RABLÓ-PANDÚR

A rendőrök már az első részben sem hagytak minket békén, azonban most velük kapcsolatban is van egy minijáték: egyrészt menekülhetünk előlük (csapjunk oldalba párszor egy zsarut vagy tűzoltót, aztán próbáljunk meg két és fel percig életben maradni – vigyázat, jóval nehezebb dolgunk lesz, mint az első részben volt), másrészt többjátékos módban mi magunk is felcsaphatunk rendőrnek (ez a teszt alatt még nem ment egyszerűen, de ha több játékos lesz, valószínűleg megszűnik a hosszú várakozási idő). Mindkét módban szinteket lépünk – 8 egymás utáni győzelem kell az új címhez, viszont ha vesztünk, kezdődik minden elölről.

TÉRKÉP E TÁJ

INGATLANKERESKEDŐ
A még meg nem vásárolt ingatlanokat megveheted kereskedőn keresztül, vagy elmehetsz egyenként megnézni őket.

KÖZÖSSÉG
Ez a fura ikon a közösségi versenyeket jelzi, valójában csak akkor elérhető, ha klubtag vagy.

KLUBHÁZ
Mindegy, hogy mi alakítjuk vagy csak simán belépünk valahova, ez az ikon mutatja majd a klubház helyét a térképen

A SZTORIMÓD VERSENYEI
A három különböző géposztály bajnokságait rendre A, B és C jelű ikonok jelzik, a betű mellett szereplő szám pedig azt jelzi, hogy pontosan milyen fejlettségű autó kell a részvételhez. Az egyes bajnokságok 6-8 különböző versenyszámból tevődnek össze (sima verseny; körverseny , ahol az utolsó mindig kiesik; traffipaxos száguldás; egy adott pálya szintidő alatt; satöbbi), a végén természetesen az nyer, akinek a legtöbb pontja gyűlik össze.

KERESKEDÉSEK
A legfontosabb helyszín, ahol az autókat árulják – persze csak ha előbb megtaláltuk az üzletet...

MULTIS VERSENYEK
A narancsszín ikonok akkor jönnek jól, ha már unod picit az egyjátékos részt, mindenféle érdekes versenyám vár rád, nagy nyereményekkel.

AUTÓS ISKOLA
Mielőtt versenyezni kezdhetnénk egy bizonyos kategóriában, le kell tegyük az ehhez szükséges vizsgát a három iskola valamelyikében

KÜLDETÉSEK
Az első részből már ismert küldetések: stopposok és drága autók leszállítása időre.

AUTÓFESTŐ
Természetesen a TDU 2-ből sem maradhatott ki az autók külsejének spécizése: egy egészen összetett szerkesztő segítségével módosíthatjuk a kocsik festését, ami mellesleg a gyűjtemény értékét is növeli.

SAJÁT LAKÁS
Ha egyszer megvásároltunk egy lakást, az a térképen is jelölve lesz, bármikor egy kattintással visszatérhetünk oda.

AUTÓSZERELŐ
A gyártók vagy gyártó nemzetek szerint specializálódott szerelőknél tuningolhatjuk a járgányainkat.

ONLINE BAJNOKSÁG
A narancssága célzászló jelzi azokat a helyszíneket, ahol az online bajnokságokba nevezhetünk be. Itt szinte mindig lesz valaki, akivel versenyezhetünk.

FOLLOW THE LEADER
A kooperatív multi egyik legjobb versenye: csak az elöl álló tudja, merre kell menni, a mögötte jövők pedig vakon kell kövessék.

A játék közbeni menüben látszik, hogy mennyi az idő – a fotók miatt ez fontos lehet.

profi szimulátorokat nézzük (annak idején a szomszéd szerkesztőségben dolgozó autós szakújságírók folyamatosan hülyének néztek minket, amikor fennhangon arról beszélgettünk, hogy milyen életszerű az éppen aktuális csoda), így a TDU 2 szerintem megtalálta az ilyen stílusú autóversenyhez leginkább illő arany középutat: nyilvánvalóan nem szimulátor, viszont azért az erősebb autók kezelését tanulni kell.

ISMERD MEG HAZÁD

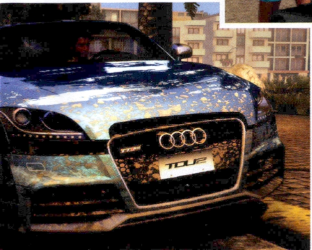
Az első részhez hasonlóan most is központi elem a helyszínek megismerése – nagyjából háromezer kilométernyi aszfalt- és földút várja azt, hogy beautózzuk, méghozzá valós időben, dinamikusan változó, az autók viselkedésére és kinézetére is kiható időjárás mellett. Az út mentén a régi érdekességek, úgymint autószalonok, a kocsik felspécizését végző, szakosodott szerelőműhelyek, megvásárolható házak és az ezeket összegyűjtő ingatlankereskedők, ruhaboltok, versenyek és küldetések (lehet csak nekem tűnik úgy, de a stoppos lányok viselkedését megint sikerült kicsit prostişra programozni) mellett jött pár újdonság is. Ezek egy része jó ötlet, például a használtautó-kereskedőnél jóval egyszerűbben juthatunk az adott versenymódhoz szükséges járgányhoz (könnyen előfordulhat, hogy hiába kellene az A4-es kategóriában versenyeznünk, még nem találtuk meg a megfelelő márkakereskedést – na, ilyenkor érdemes megnézni a nepper kínálatát), azonban vannak meglehetősen furcsa dolgok is. Az autómosó első alkalommal meghökkentő, 1500 dollárba fáj, és amíg el nem indul a hozzá tartozó előre renderelt jelenet, nem igazán értjük, hogy mi lehet az, amiért ennyit kell fizetni – aztán a megjelenő bikinis csajok láttán lehet majd vérmérséklet szerint berzenkedni vagy csettintgetni. Ennél három lépcsőfokkal morbidabb az a módszer, ahogy az általunk választott szereplő kinézetét módosíthatjuk – ha nem tetszik, hogy a fejlesztők csak eltúlzott mongoloid vonásokkal rajzolt karaktermodelleket tettek a játék elején választható csapatba, elmehetünk plasztikai sebészhez. Innentől a más játékokban már megszokott karaktermódosítás jön (csúszkával állítható homlok-, szem-, orr-, száj- és egyéb tulajdonságok), majd az átvezető jelenetben látjuk, hogy a műtőasztalon fekszünk, felettünk a doki a világ legnagyobb szikéjével – majd elsötétül a kép, és még halljuk, ahogy nekiállnak trancsírozni a fejünket. A groteszket már csak erősíti, hogy nagyjából fél órán keresztül nem láthatjuk a végeredményt, mert csinos kis kötést raknak a fejünkre... Furcsa megoldás ez, bár kétségtelen tény, hogy a szépészeti beavatkozások mindennapos fejezetei a gazdagok életének – szerencsére azonban a fejlesztők tudták, hol a határ, így csak az arcunkat illetve a bőrünk színét módosíthatjuk, a mellmérettel akkor sem lehet játszani, ha történetesen nem férfi karaktert választunk.

ÜDV A KLUBBAN

Akik előtt nem ismeretlen az első rész, vagy esetleg olvasták a korábban prezentált ismertetőinket azok tudják, hogy az egyjátékos rész ugyan fontos alkotóeleme a TDU 2-nek, azért az igazi ízt a többjátékos-élmény adja meg. Ha már meguntuk a gépi ellenfelekkel való hadakozást, ami bár jövedelmező, hosszú távon azért unalmas, kezdjük el kihasználni, hogy a játék párhuzamosan futtatja egymás mellett a single- és

1500 dollárba kerül, de bikinis csajok riszálnak közben, mi az?

Az autó nem csak sérül, de koszosabb is lesz, így érdemes elmenni néha lemosni...



TO DO LISTA – AVAGY A LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA IGENCSAK SZÉLES

13

Az első részhez hasonlóan most is szinteket léphetünk a különböző kategóriákban elért alszintek alapján. Négy területen kell sikeresnek lenni, összesen pedig hatvan tapasztalati szintet mászhatunk meg. Igazából egyik sem fontosabb a másiknál, bár kétségtelen, hogy a teljes sikerhez mindenbe érdemes energiát fektetni. Szerencsére azonban a fejlesztők érdekes feladatokat és célokat tűztek ki, ráadásul van olyan, ami szinte magától fejlődik. A felfedezéspontok akkor is gyűlnek, ha simán csak új utakon autózunk, ráadásul ha mindenhová elmegyünk, mindent fel is fedezünk majd, már csak meg kell nyernünk néhány off- és online versenyt, hogy a gyűjteményünk is gyarapodjon – ilyen egyszerű az egész.

VERSENYEK

MULTIPLAYER VERSENYEK A többjátékos versenyek azon vállfaja, amik a térképen jelölt, előre meghatározott pontból indulnak

INSTANT VERSENYEK Mész az utcán, és becsatlakozol az egyik játékos által indított versenybe, és nyersz. Pofonegyszerű.

PÁRBAJOK A Solar Crown minden résztvevőjét le kell egyszer győznö párbajban, ami jó hír, mert a kocsijukat is megkapod.

KUPÁK Hosszabb versenyek, ahol a cél csupán annyi, hogy te érj be elsőként a célba. Vannak kivételesen hosszúak is.

BAJNOKSÁGOK A különböző géposztályok bajnokságai, több versenyszámmal – nyerd meg mindet.

JOGOSÍTVÁNYOK Időnként visszaülünk az iskolapadba, hiszen egy új géposztály vezetését gyakorolni kell a versenyek előtt.

KÖZÖSSÉG

KLUBÉLET Alapíts saját klubot vagy jelentkezz egybe, teljesítsd a kapott feladatokat, és járj oda minél többet.

BARÁTOK Haverkodj minél többet, így nem csak szintet lépsz, de a barátod mellé beülve trükköket is tanulhatsz.

KOOPERATÍV MÓDOK Versenyezz minél többet az új, csapatmunkát igénylő versenyszámokban, és nem csak a pénz lesz a jutalom.

ÜLDÖZÉS Kapd el a menekülő játékost, vagy tűnj el a többiek szeme elől – sokkal izgalmasabb, mint a gép ellen.

COMMUNITY RACING CENTER Vegyél részt a többi játékos által szervezett eseményeken, kereskedj autókkal, figyeld a híreket.

FELFEDEZÉS

RONCSKERESŐ Az autódra szerelt fémkereső pittyegése jelzi a közeli roncsokat – gyűjtsd össze mind a speciális kocsikért.

FOTÓZÁS A legjobb kép a legjobb helyen és időben – sok a feltétel, de érdemes vadászni a természeti szépségeket.

VÉLETLEN ESEMÉNYEK Stopposok, szervízelni vitt kocsik és egyéb küldetések – könnyű pénz, ne hagyd ki!

UTAK Juss el mindenhova, fedezz fel minden méternyi utat – ez igazából menni fog magától is.

GYŰJTEMÉNY

AUTÓFESTŐ Cicomázd ki az autóidat, vagy csak simán fesd át őket valami másik színre, és ne félj, egyszerű kezelni.

PLASZTIKAI SEBÉSZ Picit morbid, de ha már unod a saját képed, jól jöhet – feküdj a kés alá, a nagy fül most a divat!

FODRÁSZ Egy igazán igényes sofőr a hajára és az arcszőrzetére is odafigyel. De legalábbis néha elmegy fodrászhoz.

RUHÁK Többszáz divatos, és jó néhány hiperciki ruhadarab, sapka, kesztyű és napszemüveg vár a játékban.

INGATLANOK Házat azért veszünk majd, hogy elférjenek valahol a kocsik, de ha már van hol, hát lakberendezzünk is kicsit.

AUTÓK Vegyél és nyerj meg mindent, ami csak mozog. Sajnos motorok még nincsenek, de azért lesz mit kiélvezni.

multiplayert. A szigeteken nem vagyunk egyedül: a közepesen okosan és szabályosan közlekedő MI mellett élő internetkapcsolat esetén megjelennek a valós játékosok is, akikkel több szinten is versenyezhetünk, a spektrum az egészen egyszerű, és az első részben is remekül működő „levillantom és legyőzöm" rendszertől a komoly szervezést igénylő klubéletig terjed. Bár már az első részben is volt lehetőség arra, hogy összeállj másokkal, azonban most tényleg a komoly MMO-kban látott guildrendszerhez hasonlót kapunk. A legmagasabb, harmadik szintű klubban összesen 32 tag lehet (ha valaki Xbox 360-on játszik, mindenképp keresse meg a Magyar Autoklubot, remélem nem törölték csak azért, mert picit korán – a játék megjelenése előtt két héttel alapítottam meg), az elnök dönt a jelentkezők elbírálásáról, de aztán minden munka közös. Szedhetünk tagdíjat, amiből az egyjátékos kampány házaihoz hasonlóan a klubházat is alaposan kicsinosíthatjuk (a látványt amúgy a szó szoros értelmében a pincétől a padlásig kedvünkre alakítgathatjuk), illetve a társaságok magasabb szintre lépve extra autókban és jóval előkelőbb helyen lévő klubházakkal gyarapodhatnak. Érdekes megoldás, hogy természetesen a klubházban nem autóstul rontunk egymásnak, hanem a közösségi helyiségekben az avatárjaink mászkálhatnak fel-alá, különböző mozdulatokat téve (a szokásos integetés-táncolás-kacagás vonal ez), illetve egyes versenyszámok indítása előtt sem egy egyszerű visszaszámlálást ad be a gép a résztvevők listájával, hanem a startvonal előtt parkoló autók közt sétálgatva üthetjük el a megfelelő számú versenyző megérkezését – a többi járgány mustrálása jóval szórakoztatóbb, mint idegeskedve mantrázni, hogy „na mikor indulunk már".

Végre megint lesz olyan, hogy csak úgy autókázol fel-alá a szigeteken – nincs kényszer, nincs határ, csak az élmény van.

A versenyzéshez visszatérve az eddig megszokott multis versenyek közt ezúttal kooperatív számok is lesznek: a Follow the leaderben csak az elöl álló tudja, hol a

Ha már unod Ibizát (vagy épp a plasztikai műtétet szereted kipihenni), és már elérted a tízes szintet, egyszerűen kocsikázz el a reptérre, válts (regisztrációs) jegyet, és ülj fel az első gépre, ami Hawaii-on száll le. A kocsikat szerencsére mindenhonnan eléred, nem kell külön szállítani őket.

Bár itt most nem látszik, de épp leeresztettem a kabrió tetejét – ha jön az eső, majd visszahúzom

CASINO DLC

Sajnos a tesztidőszakban még nem volt elérhető a megjelenés napjától élő kaszinó-extra (az előrendelők mindenképp megkapják, de valószínűleg lesz megoldás arra is, hogy a mezei vásárlók is hozzájussanak a DLC-hez), de az Atari szerint mindenképp érdemes lesz majd hazardírozni picit: az exkluzív környezet élő netkapcsolat esetén elméletileg hemzseg majd a nyerni vágyó versenyzőktől. Természetesen nemcsak az itt nyert pénzt használhatjuk fel a játék egyéb területein, de ha ügyesen játszunk, még néhány speciális autóritkaságra is rá tehetjük a kezünket. Sajnos egyelőre kérdés, hogy később milyen egyéb DLC-k jelennek meg.

következő checkpoint; a Keep your distance elnevezésű módban pedig az a cél, hogy a csapat egyes tagjai között úgy legyen meg az állandó féktávolság, hogy közben tövig nyomják a pedált. A kompetitív versenymódok közt számottevő újdonság nem lesz, inkább az a fontos kérdés, hogy az első részben látott csalássorozatok ellen tett lépések és fejlesztések meghozzák a kívánt hatást – a tesztidőszakban nem észleltem, hogy lennének ilyen bajok, de természetesen a zárt bétateszt mást mutat, mint a cikk megjelenése után négy nappal kezdődő valóság. A fejlesztők mindent elkövettek, hogy most ne lehessen olyan könnyedén jogosulatlan előnyhöz jutni, de ezt pontosan csak a megjelenés utáni első hetekben látjuk majd.

NEM RÁNCFELVARRÁS, ÚJ MODELL

A végeredményt nézve azt kell mondjam: a második részt alaposan összerakta az Eden Games csapata, sajnos azonban most is akad pár bug. Mint a cikkből kiderült, bár a teljes változatot teszteltem, azonban nagyjából három héttel a megjelenés előtt, így nagyon remélem, hogy a megjelenés napján rögtön kapunk majd egy javítást, ami az általam észrevett hibákat orvosolja. Persze nem nagy dolgok ezek, inkább idegesítő apróságok: időnként egy fél másodperccel később indulhatunk csak el, mint a többiek, a játék nem mindig bünteti, ha verseny közben nekiszaladunk az útvonalat jelölő betontömböknek, és ami a legfájóbb, hogy Oahun sokszor kétszer-háromszor is végig kell mennünk egy útvonalon, mire a játék ismertként jelöli meg (ez azért fontos, mert ahol egyszer már voltunk, oda a térképnézetben kattintgatva bármikor vissza tudunk térni). A billentyűzetes irányítással nekem voltak gondjaim, így én egy idő után analóg kontrollerre váltottam, viszont az egér kezelésével akadtak gondjai a játéknak – remélem ez is csak átmeneti baj.

Tessék, egy Aston Martin, ilyen sem áll minden olvasó garázsában otthon.

A TDU 2 tehát tovább gurul az első rész által kikövezett úton, és a teszt alapján (a teljesen felesleges sztorimód-körítést leszámítva) csak ott és csak úgy változtattak a fejlesztők, ahol arra igazán szükség volt ahhoz, hogy egy a mostani autós mezőnyből alaposan kilógó, stílusos programot hozzanak létre. Ha csak egyszerű versenyjátékot vársz, csalódni fogsz, ha azonban hagyod magadból előhozni a gyűjtőt, a felfedezőt, no meg a társasági embert, kifejezetten nehezedre esik majd felállni a gép elől.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

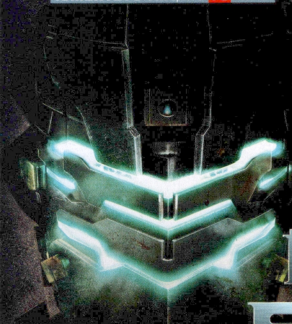
www.pcguru.hu/670

»Közel sem tökéletes, de tartalmas és ötletes autós szórakozás (offline és online egyaránt) nem csak a megszállott versenyzőknek.

PRO	KONTRA
Majd minden részletükben jól átgondolt és megvalósított lehetőségek	A sztorimód körítése felesleges, ráadásul helyenként furcsa és ostoba

GÉPIGÉNY» Intel C2D 2.2 GHz/AMD Athlon X2 4400+, 2 GB RAM, GeF 8800/Radeon HD 3870, 14 GB HDD

»85%«



DEAD SPACE 2

[IRTA CHRIS] **Szinte a teljes ismeretlenségből érkezett a Dead Space első része, amit a mostanában kísérletező kedvű Electronic Arts karolt fel. A játék pillanatok alatt belopta magát a horrorjátékok kedvelőinek szívébe, hullottak a végtagok, szakadtak a fejek, mi pedig tátott szájjal figyeltük, ahogy nekromorfok felzabálják a fél világűrt.**

Mindent egybevetve a Dead Space remek kis játék volt, s az első végigjátszást követően azonnal egy szinten kezdtük el emlegetni a földkerekség legdurvább horrorjátékaival, olyanokkal, mint a vérfagyasztó Aliens vs Predator vagy a System Shock 2 és a Doom harmadik epizódja. A horror műfajban ritkán születik hasonlóan hatásos játék, Isaacet irányítva pillanatok alatt úrrá lett rajtunk a rettegés, a félelem, barátaink és szüleink pedig borzongva bámulták a monitorunkat azt fontolgatva, vajon beutaljanak-e minket egy klinikára, mielőtt kést ragadunk és mindenkit lekaszabolunk. Aggodalomra persze nem volt ok, hiszen csak a fáradt gőzt engedtük le, amihez remek eszközt adott a kezünkbe a Visceral Games, és most nagyon úgy tűnik, hogy sikerült megismételniük a bravúrt.

RÉMÁLOM A TITÁN UTCÁBAN

A siker tükrében szinte garantált volt a folytatás is, két év után Isaac Clarke, az első rész főhőse visszatért, hogy bebizonyíthassa, nem hiába dolgozott olyan keményen a mérnöki diplomájáért, tudása pedig ismét elengedhetetlennek tűnik ahhoz, hogy pontot tehessen az egész Jelzős ügy végére. Nincs mese, el kell pusztítanunk egy újabb fenyegetést. Három évvel járunk az előző rész után, a Szaturnusz körül keringő Titánon, egy kórháztelepen ébredünk egy megrázó rémálomból. Hamar rájövünk, hogy az ébredéssel csak egy újabb lidércnyomásba csöppentünk, a helyszínen ugyanis pillanatok alatt elszabadul a pokol, mi pedig kényszerzubbonyban, tehetetlenül futunk az életünkért. A hihetetlenül látványos, de persze libabőrözős képsorok után csak nehezen térünk magunkhoz, de azok, akik már játszottak az előző résszel, már tudják, hogy hova nyúljanak, reflexszerűen beindul a túlélési ösztön.

Komoly elvárásokkal álltunk a Dead Space folytatásának elébe, és a Visceral Games horrorja nem okozott csalódást

A történet az első perctől az utolsóig érdekfeszítő marad, gyakran izgalmas, filmszerű jelenetekkel tálalva számunkra a vérfagyasztó eseményeket. A sztori helyenként fordulatos és meglepő, persze nem jobban, mint egy átlag horrorfilm, mégis képes nyolc órán keresztül úgy lekötni a játékost, hogy egyetlen percre sem unatkozunk.
A legnagyobb újdonság már a kezdeteknél megmutatkozik, ugyanis Isaac már nem szótlan bábként teljesíti a rábízott feladatokat, hanem arcot és hangot kapott, minek köszönhetően talán kicsit közelebb is kerül a játékoshoz, mint az első részben. Megismerhetjük vívódását, mely elveszett szerelme miatt dúl benne, illetve megfigyelhetjük, tudata miként esik lassan darabjaira, amit az Ishimurán és az Aegis VII-esen eltöltött nem túl hálás perceknek köszönhet.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Visceral Games

MŰFAJ
horror/TPS

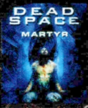
MULTI
van

INFO

A Dead Space 2008 egyik nagy meglepetése volt, hosszú idő után az egyik legjobb horrorjáték, ami zsigerig hatolt. A Guru 2008/11-es számában az első részt mi magunk is 95%-ra értékeltük.

DEAD SPACE UNIVERZUM

AZ ELECTRONIC ARTS NEM APRÓZTA EL A DEAD SPACE „MARKETINGJÉT": AMINT LÁTTÁK, HOGY A JÁTÉKUK SIKERES LESZ, AZONNAL EGY TELJES DEAD SPACE UNIVERZUMOT KEZDTEK ÉPÍTENI, AMI MÁRA A JÁTÉKOK MELLETT MÁR KÖNYVEKET, KÉPREGÉNYEKET ÉS ANIMÁCIÓS FILMEKET FOGLAL MAGÁBA. AZ EGYES DEAD SPACE TÖRTÉNETEK HOL A MÚLTBAN JÁTSZÓDNAK, HOL A KÉT FŐ JÁTÉKOT KÖTIK ÖSSZE, HOL MELLÉKSZÁLAKAT MESÉLNEK EL. RAJONGÓKNAK MINDENESETRE KIHAGYHATATLANOK.



DEAD SPACE: Martyr
Regény, amely jó 200 évvel az első Dead Space története előtt játszódik, és Michael Altmanről szól, aki először fedezi fel a Jelzőt (black marker) és annak furcsa hatását az emberekre.

DEAD SPACE
Képregény, ami nagyjából 2-3 hónappal az első Dead Space játék előtt játszódik. A történet középpontjában az Ageis 7 bányabolygó áll, és a Jelző (red marker) felfedezése.

DEAD SPACE: Downfall
Animációs film, amely a Dead Space képregény és az első Dead Space játék között játszódik, és továbbra is a Jelző (red marker) van a középpontban, azaz, hogy miképp jut fel a bányászhajóra.

DEAD SPACE: Extraction
Wii/PS3 játék, amely szintén a Dead Space képregény és az első Dead Space játék között zajlik, és a játékban csupa olyan történésen megyünk keresztül, ami kihat az első Dead Space cselekményére.

Ezen kép láttán az embernek önkéntelenül is az Alien-sorozat jut az eszébe. „Aki bújt, aki nem...”

A Dead Space első részével ellentétben már nemcsak Isaac páncélját csodálhatjuk a játék során, hanem végre felfedik az arcát, és még a hangját is hallhatjuk

MINDEN A RÉGI?

Hogy gyorsan válaszoljunk a fenti kérdésre, majdnem minden maradt a régiben, és ez nem feltétlenül baj. A játék követi az előző rész által kitaposott ösvényt, a hangok, a fények és a környezet sokban hasonlít a Dead Space első részében találhatóakhoz, az irányítás és a képernyő kiosztása pedig fikarcnyit sem változott. A készítők ezúttal is mellőzték a látványt esetlegesen megtörő életerő vagy bármilyen kijelző megjelenítését a képernyőnkön, így hősünk hátát figyelve, harmadik nézőpontból apríthatjuk a brutális nekromorf hordát. Sokat javult viszont a környezet, szebb és gazdagabb a kidolgozottsága, valamint ezúttal a fény-árnyék hatásokkal is sokkal jobban operáltak a készítők, aminek köszönhetően – ismét – kellemes feszengést okozott nekünk a játék. A fizikai motor ezúttal is hibátlanul dübörög a program alatt: a játékban található szinte összes tárgy mozgásba lendülhet, a robbanásoknak és a rohamozó nekromorfoknak hála pedig gyakran leszünk ennek szemtanúi. Ezúttal is hatékony fegyvernemünk lesz a kezünkre csatolt Kinesis berendezés, amivel pillanatok alatt fegyvert varázsolhatunk minden mozdítható dologból, kezdve a hullák testrészeitől az utolsó elemlámpáig. No igen, nincs is annál élvezetesebb, mint mikor a Stasis mezőben lelassítjuk az ellenfelünket, egy lövéssel leszakítjuk a karját, majd Kinesis segítségével még a levegőben megfogjuk azt, hogy aztán belevágjuk a förmedvény testébe, és azzal szegezzük fel a falra.

DEAD SPACE V1.5

Az alapok tehát nem sokat változtak, a leghatékonyabb módszer a túlélésre az, ha lekapdossuk ellenfeleink végtagjait, a Resident Evil sorozattal ellentétben a fejlövés itt mit sem ér. Természetesen a csonkolásban (azaz az életben maradásban) sok régi és néhány új fegyver lesz segítségünkre. Mivel Isaac nem katona, csupán egyszerű mérnök, arzenálját ezúttal is jobbára olyan veszélyes munkaeszközök teszik ki, mint a plazmavágó vagy a körfűrész, de legnagyobb szerencsénkre ezúttal már találhatunk majd igazi katonai mordályokat is, mint például az impulzuskarabély. A fegyvereket és a páncélunkat is fejleszthetjük a játék során, hasonlóan, mint az első részben tettük, tehát energiakapcsokat keresgélve, a pályákon található munkapadokon

DEAD SPACE
A 2008-as első játék, amely egyaránt megjelent PC-re, X360-ra és PS3-ra is. Főszerepben Isaac Clarke, aki az USG Ishimurán barátnőjét keresi, de csak rettegést és szenvedést talál.

DEAD SPACE: Salvage
Képregény, amely nem sokkal az első játék után játszódik, és egy zsivány csapat kalandját követi nyomon, akik Isaac távozása után bukkannak rá az űrben a lepusztult USG Ishimurára.

DEAD SPACE: Aftermath
Animációs film, amely az első játék után játszódik, és az USG O'Bannon hajó legénységének történetét meséli el, akiknek az a feladatuk, hogy begyűjtsék a Jelző maradványait.

DEAD SPACE
iPad-exkluzív játék. Megjelenés valamikor a Dead Space 2 környékén várható, s jelenleg nem tudni, hogy milyen történetet mesél el, de a pletykák szerint a Dead Space 1 és 2 között fog játszódni.

DEAD SPACE: Ignition
Interaktív, játszható képregény, amely PSN-en és X360-on elérhető, és előzményként szolgál a Dead Space 2-höz. A főszereplő Franco Dilile, a helyszín pedig a Sprawl.

DEAD SPACE 2
A Dead Space második része, amelyben ismét Isaac Clarke-ot irányítjuk, aki egy kórházban, kényszerzubbonyban ébred, ám ápolók helyett ismét nekromorfok várnak rá...

bármikor növelhetjük azok sebzését, tárkapacitását, vagy másodlagos tüzelési módját. Érdekesség, hogy egy kis pénzt leperkálva akár újra eloszthatjuk a felszerelésünkbe korábban beépített energiakapcsokat, így könnyen kikísérletezhetjük, hogy melyik a számunkra legideálisabb fegyver.

Új eszközként üdvözölhetjük a szegecselőt (vagy legyen inkább karóvető), amivel nemes egyszerűséggel falra akaszthatjuk a problémáinkat – legalábbis a könnyebbeket és puhábbakat –, de persze erre a legnagyszerűbb dolog még mindig a Kinesis, ami ráadásul még lőszert sem fogyaszt. Márpedig a lőszer most is kincset ér, nem árt takarékoskodni vele. Aztán ott van még a robbanótöltetek kihelyezésére szolgáló szerszám is, amivel csapdákat állíthatunk a pálya egyes helyeire, de ez csak akkor igazán hatásos, ha tudjuk, mire számíthatunk, tehát első végigjátszásra mi inkább maradtunk a jól bevált plazmavágónál és barátainál. Amúgy is végigtoljuk még legalább kétszer, higgyétek el, ti is végig fogjátok!

Ezen a két képen azt vehetitek szemügyre, hogy milyen hatással jár, ha nyáron nem használtok naptejet, vagy ha sokat barátkoztok mindenféle fura idegen létformákkal. Ugye most már vigyáztok magatokra?

Ugye megmondtam, hogy nagyon rossz vége lesz, ha nem mész el fogorvoshoz?

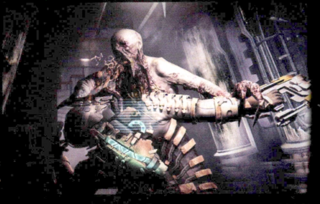
DEAD SPACE V2.0

Új felszereléseket, öltözeteket ezúttal is tervek formájában találunk a játékban, melyeket elektronikus üzletekben vásárolhatunk meg magunknak. Újdonság, hogy öltözeteink nemcsak apróbb változásokat nyújtanak nekünk, ami általában csak annyit jelentett, hogy több tárgyat vihettünk magunkkal és megnőtt az életerőnk, hanem teljesen új külalakot kapunk általuk, valamint viselésükkel különféle bónuszokhoz is juthatunk, mint például nagyobb sebzés egy-egy fegyverrel vagy gyorsabb energia-visszatöltés a Kinesisbe.

Habár az újdonságokkal nem lehet Dunát rekeszteni, a Dead Space 2 ennek ellenére is a monitor elé szegezett minket

Na és mi a helyzet nekromorfügyileg? Nos, csápos fullánkos barátaink nem sokat változtak az elmúlt három év alatt, de persze most is hasonlóan undorítóak, mint az Aegis VII lakói voltak. Először is ott vannak az alap kétlábú, hátkaparós valamik, aztán a falon és plafonon rohangáló apró csecsemőváltozatok, akik három csápjukkal lövöldöznek ránk. Aztán ott a dagi, akit ha nem intézünk el időben, felrobban, hasából pedig apró lárvák kezdenek el rohanni felénk, s próbálják beenni magukat az űrruhánk alá, valamint itt van a villámgyors kétkezű-egyfarkú izé, amit a legjobban utáltunk az első részben. De ezt a megtisztelő titulust hamar átvette tőle a második rész egyik új fiúja, aki nem kaszabol, hanem egyszerűen faltörő kosként, fejét előre szegezve rohamoz felénk olyan visító hangon, amitől legszívesebben letépnénk a fülünket, ha nem lenne rá szükség, hogy behatároljuk, milyen irányból érkezik a támadás. Aztán ott a köpködő, aki valamilyen nyálkás anyagot permetez az arcunkba, amitől aztán alig tudunk mozogni, a gyerekjátszóházban persze majd jönnek a gyereknekromorfok, amitől ugyancsak minden épeszű ember lekapcsolná a játékot. A történet vége felé közeledve pedig megjelennek az egyre keményebb és szívósabb változatai az eddig felsorolt egyedeknek – a fejlesztők tényleg gondoskodtak róla, hogy egy percre se unjuk el magunkat.

És ha már az űrben játszunk, alkalmanként megtapasztalhatjuk, hogy milyen is a levegő és gravitáció nélküli élet. A készítők igyekeztek egy kicsit nagyobb szabadságot biztosítani számunkra, ugyanis az előző részben a mágneses csizmánk egész egyszerűen nem engedett nekünk túl sok mozgást ezen a téren, még akkor sem, ha



Tippek, trükkök, tanácsok

TAPOSS A LELKÜKBE
Minden nekromorf hagy maga után valamennyi lőszert vagy pénzt, de ahhoz, hogy begyűjtsük ezeket, nem árt egy kis hullagyalázás. Tapossunk rá fertelmes testükre, üssük szét őket, vagy akár rántsuk magunkhoz őket a Kinesis segítségével! Csak így esik ki belőlük a finomság.

FEJLESSZ OKOSAN
Nem kell minden fegyvert felfejlesztened, amit csak találsz. Elegendő, ha kiválasztod a számodra legkedvesebb darabot, és csak abba pakolsz energiakapcsokat. Ne feledd! Minél nagyobb a sebzése az adott fegyvernek, annál kevesebb lőszerre lesz szükséged hozzá.

A KEVESEBB TÖBB
Bár négy fegyver lehet nálad egyszerre, feleslegesen ne tarts magadnál olyan „mordályt", amit nem is használsz. Elég, ha csak két-három olyat viszel magaddal, amit már felfejlesztettél, ugyanis a játék mindig olyan lőszereket „dob", amilyen fegyver van nálad. Így kevesebb a felesleges muníció.

HASZNÁLD A KINESIST!
Minden tárgyat felkaphatunk és hozzávághatunk a nekromorfoknak, de vannak köztük olyanok, melyek különösen nagy sebzést okoznak. Gázpalackok, Statis-palackok, amitől lelassulhatnak, illetve különféle karók. Ezek a tárgyak hatalmas sebzést okoznak, használjuk őket bátran!

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

A 25. századra a Föld készletei kimerülnek, ezért az emberiség a végtelen űr felé nyúl, hogy gazdag bolygókat hasítson fel magának. Az Aegis VII nevű planétára tévedve egy furcsa leletet találnak a bányászok, egy vörös Jelzőt, amelyet hatalmas vallási kultusz övez az emberek egy csoportja részéről. Hitük szerint a Jelző egyenesen a Szent Grál, kulcs a halhatatlansághoz. De a megváltás elmarad. A jelző pusztulást hoz magával, az emberek megtébolyulnak, gyilkosságok, öngyilkosságok követik egymást, az áldozatok pedig vérszomjas nekromorfként kelnek újra életre, a bolygóval pedig megszűnik minden kapcsolat. A Cég egy kis javítóhajót küld a helyszínre, konkrétan az USG Ishimura bányászhajóra. Hősünk, Isaac csak pusztulást és halált talál a hajón, de túléli a nekromorfokkal való találkozást, végül pedig sikerül elpusztítania mindent, beleértve a Jelzőt is. Hősünk egy mentőhajóval elmenekül, majd 3 évvel később egy kórházban tér magához, amely a Szaturnusz legnagyobb holdján épült. Bár életben van, tudata kezd apró darabokra hullani, lassan már arra is képtelen, hogy megkülönböztesse a valóságot a rémálmoktól.

Gyere-gyere, úgysem találsz nálam jobb ortopédust a galaxis ezen részén!

légüres térbe kerültünk. Bár mászkálhattunk a plafonon és átugorhattunk egyik helyről a másikra, lebegni például nem tudtunk. Nem úgy, mint most – hála az új öltözeteknek. Na jó, így leírva ez nem tűnik nagy újdonságnak, de jó néhány érdekes jelenet épül e köré, és ezek rendszerint valamilyen logikai feladványt jelentenek, amik kicsit lazítanak is a folyamatos feszültségen. Ilyen például az, amikor pár napcellát kell az űrben odébb mozgatnunk, vagy biztosítékok kihúzgálásával kikapcsolnunk az oxigénellátást a teremben, hogy elaludjon a tűz, illetve többször kell majd szétszóródott alkatrészeket visszapakolnunk valamilyen berendezésbe, mindezt persze többnyire speciális, légüres környezetben.

MÁR MEGINT EGY FELESLEGES MULTI?

Igen, a Dead Space 2 elkövette azt a hibát, amelyen a Bioshock 2 és még sok hasonló játék megbotlott az előző években: kapott egy – a fejlesztők által kötelezőnek gondolt – többszereplős játékmódot. No persze az többnyire nem róható fel egy játéknak, ha igyekszik többet nyújtani annál, mint annak előző része, csak épp jóval többen vannak azok, akik szívesebben játszanának mondjuk még két órát az egyszemélyes módban, mint öt percre belekóstoljanak egy olyan multiba, amiről már előre tudjuk, hogy nem fogja megváltani a világot. Mert sajnos ilyen a Dead Space 2 többszereplős módja is, amiben hiába harcolhatunk nekromorfok és emberek oldalán, hiába az ötletes szörnysereg, egyszerűen elbukik ez a játékmód azon a tényen, hogy egész egyszerűen van jobb multis játék a piacon.

A legfontosabb érdekesség persze az, hogy játszhatunk a nekromorfok oldalán is, akik hasonlóan a Singularity multijához, nem egyedi módon küzdenek a győzelemért. Van közöttük olyan, aki képes a falon mászni és onnan lőni, olyan, aki lassító nyálkát köp áldozataira, vagy olyan, aki villámgyorsan mozog és durva közelharci támadásokkal darabolhatja miszlikbe a modern fegyverekkel és páncéllal felvértezett mérnöksereget. Érdekesség még, hogy a nekromorfok a pályákon található szellőzőkön keresztül kerülhetnek játékba (mi választhatjuk ki, hogy melyiken), de igazából ez sem menti meg a játék eme részét attól, hogy teljes érdektelenségbe fulladjon.

A RETTEGÉS MAGAS FOKA

De szerencsére ott van nekünk az egyszemélyes játék, amely egy minden tekintetében tökéletes, a maga nemében páratlan alkotás – és ez igaz mind az első, mind a most tesztelt második részre. Ami tény, az tény: a félelemkeltést hihetetlenül magas szinten művelik a Visceral stúdiójában, a játék szinte szó szerint bekebelezi az előtte ülőt, és egy percre sem enged a feszültségből. A közel nyolcórányi játékidő minden pillanata megéri a dicséretet, ráadásul nem szabad elfelednünk, hogy miután végigküzdöttük magunkat a sztorin, ezúttal is lehetőségünk nyílik minden fejlesztésünkkel és cuccunkkal újra nekivágni a rémálomnak úgy, hogy akár magasabbra helyezzük a nehézségi szintet. Sőt, mazochisták megpróbálhatják végigtolni a játékot a legnehezebb fokozaton is, amiben csak háromszor menthetünk az egész játék alatt, és nincs checkpointrendszer – ez azért már elég vadul hangzik, nem igaz?

Egy szó mint száz, a Dead Space 2 hozta azt, amit az előző rész után (el)vártunk tőle. Jelenleg a legjobb horrorjátékként tartjuk számon a piacon, szóval aki szereti a stílust, szeret végigizgulni nyolc órát úgy, hogy néha összerándul a székében és komplett idiótának nézi minden ismerőse, hogy ilyen őrültségekkel játszik, az mindenképp szerezzen belőle magának egy példányt.

NE A NYILAT KÖVESD!

A legtöbb energiakapcsot akkor találjuk, ha benézünk minden szobába és terembe, de ehhez le kell térnünk a kijelölt ösvényről. Bátran nézzünk szét, mielőtt továbbmennénk a következő, nekromorfoktól zsúfolt terembe. Minden lőszer, terv és energiakapocs tovább növeli túlélési esélyeinket.

EGY MIND FELETT

Akármennyire is szeretnéd maximálisra fejleszteni a cuccaidat, egy energiakapocs mindig maradjon nálad arra az esetre, ha olyan ajtót találsz, amit csak ilyen eszközzel lehet kinyitni. Bár sokszor ezeknek a szobáknak a tartalma véletlenszerű, mindig megéri betérni ezekbe és feltölteni készleteinket.

FŐ A BIZTONSÁG

Ha egy szobába lépve sok holttestet látsz, ne habozz! Valószínűleg egy-két lapuló nekromorf csak arra vár, hogy átlépj felettük és szívrohamot okozzanak neked, szóval kezdj el odapörkölni mindenhova, hadd szakadjanak azok a végtagok! A megfelelő kezelést követően már biztos nem lesznek olyan izgágák.

ÉS A LEGFONTOSABB

Bár a csapból is ez folyik a játék elejétől kezdve, azért mi is elmondjuk még egyszer: mindig menj a nekromorfok végtagjaira! Ha lehet, kezdd a lábakkal, ezután már csak kúszva közelíthetnek feléd, majd próbáld meg a támadónak lemetszeni valamelyik kiálló részét, ami még megmaradt az első támadásodat követően.

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»88%

www.pcguru.hu/1811

»Sosem volt még olyan rettegésben részünk, mint amilyet a Dead Space 2 okozott. Igazi remekmű, minden horrorjáték-kedvelőnek melegen ajánljuk.

»CHRIS

PRO
Továbbra is félelmetes, Isaac egészen új oldaláról mutatkozik be, és vannak új fegyverek és új szörnyek.

KONTRA
Kicsit kevés az újdonságok száma, és megint ott a felesleges többszereplős mód.

GÉPIGÉNY» PIV 2,8 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM SM 3.0, 10 GB HDD

»90%«

„A MÉLYSÉG TITKA..."

Amnesia The Dark Descent

[ÍRTA JOHNBART] **A felettébb parásra sikeredett indie-horror Penumbra-széria svéd elkövetői tavaly sem lazsáltak. Az Amnesia: The Dark Descent ugyanis nemcsak 2010, hanem az elmúlt évek egyik legjobb horrorjátéka is.**

ADATOK

KIADÓ **Frictional Games**
FEJLESZTŐ **Frictional Games**
MŰFAJ **horror**
MULTI **nincs**

INFO

Bár az indie csapatok többségéhez hasonlóan a Frictional Games műhelye sem népes (mindössze öt teljes munkaidős fejlesztő dolgozik a cégnél), mindez nem gátolta őket abban, hogy a horrorjátékok egyik nagymesterévé váljanak.

Ha más nem, hősünk bal keze tuti megizmosodik ettől az olajlámpástól

A bevezetőt tekintve talán kicsit meglepő lehet, hogy mennyire nem esetem a horror: sosem értettem, mégis mi a jó abban, hogy egy könyvvel/filmmel/játékkal próbálom szánt szándékkal magamra hozni az infarktust, ha ugyanezen hatást egy APEH-boríték, egy kósza svábbogár vagy a bliccelés közben meglátott ellenőr is simán kiváltja belőlem. Gondolom, sejthető, hogy emiatt a műfaj digitális képviselői sem sűrűn teszik tiszteletüket PC-men: voltaképp a Frictional Games fentebb említett antréja, a Penumbra: Overture is csupán a Humble Indie Bundle pakk miatt került a kezem ügyébe. Dacára azonban a fentebb taglalt cudar műfaji előéletnek, a program lazán letaglózott, mikor végre rászántam magam, hogy elindítsam: a kiváló klausztrofób hangulat, az inkább állandó rettegést fenntartó, semmint néha tinihorrorosan rámijesztő játékmenet és az érdekes sztori egy számomra is igazán élvezetes garázsfejlesztést eredményezett. Nem meglepő hát, hogy kocahorrorosként még én is kíváncsian vártam a csapat következő dobását, a Penumbra-sorozat eszmei örököseként aposztrofálható Amnesiát...

A GONOSZ POROSZ

„Eszmei örököst" írtam a fenti bekezdés végén, így gondolom, könnyen kisilabizálható, hogy a csapat maradt a kaptafánál: ezúttal is egy FPS-nézetből játszható túlélőhorror-kaland vár a gyanútlan (vagy épp botor módon magát felkészültnek tartó) vásárlóra, a Penumbra után szembetűnő változásként így először talán csak az új helyszín hathat, Grönlandot ugyanis egy XIX. századi porosz vár váltja, az Északi-sarkból a műfaj okán így csak a libabőr marad. Történetünk 1839-ben, egy bizonyos Brennenburg-kastélyban játszódik – ennek félhomályos (és kifejezetten koszos) folyosóit rója az igen cudarul festő Daniel, kinek a címnek megfelelően halovány segédfogalma sincs róla, miként került az épületbe, és mi bánt el vele ennyire. Sokáig mondjuk nem tapogatózunk a sötétben (mármint átvitt értelemben), egy szerény személyünk jegyezte naplóbejegyzésből ugyanis hamar kiderül, hogy hősünk maga döntött úgy: múltbéli tettei okán jótékony fátylat borít emlékeire. A napló azonban nemcsak tájékoztat, hanem utasít is: régi énünk a kastély urának meggyilkolásával bíz meg minket, ami azonban közel sem lesz egyszerű, mivel dacára feladatunknak, az űzött vad szerepét itt biza mi játsszuk – a kastély alsóbb szintjei felé haladva ugyanis a rettegett várúr megcsonkított, torz alattvalói, illetve egy titokzatos, a kastélyt fokozatosan romba döntő természetfeletti entitás is életünkre tör...

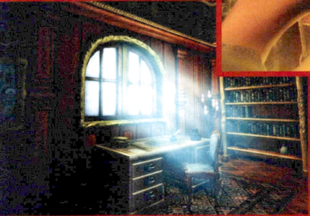
„A RETTEGÉS ÚJ SZINTJE"

Az egyébként kifejezetten jól sikerült sztori részleteit átvezetők nélkül, javarészt az idővel egyre gyakoribbá váló hallucinációkkal, illetve itt-ott elszórt feljegyzések útján ismerhetjük meg (mondjuk ahhoz is acélidegek kellhettek, hogy valaki konstans életveszélyben is írással

HORRORMOTOR

A Frictional Games összes játékát a csapat saját erőműve, az immár hétéves HPL-motor hajtja; az elnevezés igen találó, az ugyanis Howard Phillips Lovecraft, a legendás amerikai horrorszerző nevének monogramjából származik. Bár dinamikus árnyékai meglehetősen látványosnak számítottak a Penumbra idején, a motor különlegességét mégis a valósághű newtoni fizika adja: önsúlyuk okán a tárgyak mozgatása ugyanis elüt az átlag-FPS-ek megoldásaitól, így pl. az ajtók kinyitása (az Amnesiában is) nem egyetlen kattintással, hanem egerünk mozgatásával fokozatosan történik. A jelenleg 2-es sorszámú motor most is fejlesztés alatt áll, a következő verzióba a fejlesztők többek között nagyobb külső tereket, illetve egy intelligens terepgenerátort terveznek...

Ha eddig nem lettél volna nagy barátságban a fénnyel (amit mindegy, hogy egy hatalmas gázóriás, egy fáklya vagy egy lámpa biztosít), akkor az Amnesia: The Dark Descent lesz az a játék, ami után minden alkalommal hálát adsz, mikor a szemedbe süt a nap...



Ellene nagy szükségünk lesz a legendás BFG-re. „Basszus! Fussunk! Gyorsan!"

üsse el az időt). Ez a beleélés elősegítése mellett gyakorlati célt is szolgál, a tennivalókat ugyanis szintén javarészt ezek útján kapjuk. Jó kalandjátékhoz hűen feladatainkkal szerencsére nincs gond: kapcsolók keresése, tárgyak felkutatása és kombinálása, illetve egy sor logikai/fizikai fej- és nyaktörő alkotja a repertoárt, melyek önmagukban nem nehezek, azonban a körülményeket figyelembe véve teljesítésük mégis izzasztó kihívás.

Főszereplőnk ugyanis, bár szakmáját tekintve régész, nem rendelkezik Indiana Jones-i kvalitásokkal, ennek megfelelően a harc nem igazán erőssége, olyannyira, hogy a játékban semmiféle fegyver nincs, mellyel szembeszállhatnánk rémisztő ellenlábasainkkal – kalandunk során csupán a nyúlcipőbe bújtatandó remegő lábainkra, a lopakodást segítő sötétségre, illetve az azt félhomállyá alakító fényforrásokra számíthatunk. Igen, tudom, hogy az utóbbi kettő egymás szöges ellentéte – a megoldás abban rejlik, hogy mindkét fénytani állapotnak megvan a maga előnye és hátránya, így egyszerre segítik, de egyben nehezítik is dolgunkat. A sötétség ellenfeleink kikerülése során felbecsülhetetlen szövetségesünk, kellemetlen hatása azonban, hogy benne tartózkodva (illetve a Call of Cthulhu-hoz hasonlóan bármiféle rémisztő esemény hatására) idegrendszerünk szép lassan felmondja a szolgálatot: a képernyő elmosódik, mozgásunk lelassul, az őrület határán pedig hallucinációk sora tör ránk. Lelki sebeinkre a játék két gyógyírt kínál: az éppen aktuális fejtörő az összes kellemetlen tünetet sztornózza, a gyutaccsal begyújtható fali fáklyák, illetve a magunkkal cipelhető olajüzemű lámpás ugyanakkor csak megakadályozza a további egészségromlást. Fényforrásaink azonban szintén nem problémamentesek, hátulütőik egyrészt az erősen korlátozott tüzelőanyag-készletből erednek (magyarán jól meg kell fontolnunk, hogy hol és mikor gyújtunk be), másrészt abból, hogy a járőröző ocsmányságok simán kiszúrnak minket, ha égő fáklyák alatt vagy olajégővel a kézben kerülünk eléjük (az első ilyen alkalommal egyébként annyira megijedtem, hogy utána fél óráig Euro Truckoznom kellett). Így válik az Amnesia az árnyék és fény állandóan nyomasztó párosává: sosem érezhetjük teljesen biztonságban magunkat, mivel a világosság ellenfeleinket, a sötétség pedig a minket maró félelem malmára hajtja a vizet – a túlélés érdekében így mindkét fényviszonyból a lehető legtöbbet kell kihoznunk...

OLAJ A TŰZRE

Mivel a fáklyák és az olajlámpás begyújtásához szükséges tüzelőanyagok igen korlátozott mennyiségben állnak rendelkezésünkre, különösen megfontolandó, hogy hol és mikor használjuk őket. Az esetek többségében javasolt a félhomályt mércéül venni: elménk ekkor még viszonylag lassú ütemben romlik, de ellenfeleink sem vesznek minket észre, ha időben elbújunk, és kerüljük a szemkontaktust – lámpást eme esetben így csak akkor gyújtsunk, ha a képernyő már enyhén hullámozni kezd. Más a helyzet persze a vaksötét pincékben – ha nincs a közelben ellenfél, a fényforrások használata kötelező, de igyekezzünk itt is okosan eljárni: egy normál folyosónál elég csupán minden harmadik-negyedik fáklyát begyújtanunk, a terem nagy részében így a fentebb tárgyalt félhomályban haladhatunk tovább...

VÉRFAGYASZTÓ BITEK

A fentebb kitárgyalt mechanika persze mit sem érne olyan technikai megoldások nélkül, melyek sikeresen fenntartják a játékmenet magvából csírázó nyomasztó és állandó félelemérzetet – tudták ezt persze a fejlesztők is, így mind akusztikus, mind vizuális téren igyekeztek aládolgozni az élesben remekül muzsikáló játékmenetnek. A befektetett energia egyértelműen megtérült, a játék ugyanis a két terület eszköztárával nemcsak sikeresen fenntartja a feszültséget, hanem rá is kontráz a már amúgy is parás hangulatra. A hangok egyszerűen kiválóak: bár a színészi játék néhol döcögős, összességében profi munka, a legváratlanabb pillanatban felhangzó hörgések, a kastélyban elhunytak halálsikolya, vagy épp a deszkapadló távoli léptek alatti reccsenése pedig nemegyszer hozta rám a frászt. Grafikai téren már kicsit árnyaltabb a helyzet: bár a házi kotyvasztású HPL motor sorszáma kettesre nőtt, a hatásos fény-árnyék játékot leszámítva kiemelkedő vizualitásról nem beszélhetünk – Brennenburg folyosói 3-4 éves látványvilágot idéznek, néhol a pálya alá esve tűnnek fel a kastély statikai problémái (bár ezek többségét mostanra javították), de cserébe legalább vérnyomásunkkal ellentétben a gépigény kellemesen alacsony...

„A FÉLELEM MAGA"

Sejtettem, hogy a Frictional Games mindent megpróbál, hogy túlszárnyalja előző játékaik nyomasztó élményét – az Amnesia bitjeiből sugárzó, már-már gyomorgörcsöt keltő félelemre azonban még én sem számítottam. Bár játékideje nem a leghosszabb (cirka hat óra körül mozog), és az erősen szkriptelt szintek a szavatosságnak sem kedveznek, a horror- és kalandjáték-rajongók, valamint alacsony vérnyomásban szenvedők számára még így is kötelező vétel – az akciómentes játékmenet, a korrekt fejtörők és az utolérhetetlen hangulat simán a műfaj egyik legerősebb tagjává teszi.

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»96%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»96%

www.pcguru.hu/2020

»Fél óránál többet egyhuzamban sosem bírtam játszani vele, és most már félek lemenni a pincébe begyújtani a kazánt. Kiváló horrorkaland!

»JOHNBART

PRO Frenetikus atmoszféra, kitűnő hangeffektek, igazi túlélőhorror-élmény!

KONTRA Elavult grafika, kisebb bugok, valamint a szavatosság és a mellékelt szívgyógyszer hiánya...

GÉPIGÉNY» PIV 2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 6600/Radeon X1000-széria, 3 GB HDD

»89%«

A FÖLD HŐSÖKRE VÁR!

DC UNIVERSE ONLINE

[ÍRTA BATE] **A Sony Online Entertainment igen komoly fába vágta a fejszéjét, mikor egy szuperhősöktől hemzsegő MMO fejlesztésébe kezdett. A végeredmény a komoly kihívás ellenére is kenterbe ver számos korábbi próbálkozót, ám hiába a híres szuperhősök és gonoszok egész garmadája, plusz az alapvetően élvezetes játékmenet, a World of Warcraft trónja egy pillanatra sem volt veszélyben.**

A kérdésre, hogy mégis mi szükség ennyi szuperhősre a DC Universumban, meg egyáltalán, hogy honnan szalajtja őket (minket) a program, a döbbenetesen kivitelezett intro videó frappáns választ ad. Lex Luthor a jövőben sikeresen diadalmaskodik a szuperhősök – köztük Superman – felett, ám az utolsó ellenfél legyőzését követően nincs ideje pezsgőt bontani, ugyanis megérkezik Brainiac, és annak rendje és módja szerint fel is perzseli a bolygónkat. Az egyetlen túlélő maga Luthor, aki visszautazik az időben, hogy figyelmeztesse a hősöket a veszélyre, és segítségképpen megosztja Batmanékkel a Brainiactól lopott technológiát, amit a légkörbe juttatva számos hétköznapi embert szuperképességekkel ruház fel – ők lesznek azok, akik segítenek az Igazság Ligájának megállítani Brainiac pusztítását. Természetesen mi is ezen civilek közé tartozunk, és az intro lepergését követően máris a karaktergeneráló képernyőn találjuk magunkat, ahol megalkothatjuk a hősünket/gonoszunkat. A karakterünk alapulhat valamelyik szuperhősön/szuperbűnözőn, de készíthetünk teljesen egyedi virtuális alteregót is. Választhatunk nemet, méretet, eldönthetjük, hogy jók vagy rosszak leszünk, személyiségmintát aggathatunk magunkra, csatlakozhatunk egy mentorhoz (Batman, Superman, Wonder Woman, Joker, Lex Luthor, Circe), majd összeválogathatjuk a szuperképességeinket. Először kiválaszthatjuk, hogy milyen erőnk legyen (tűz, jég, kütyük, varázslat stb.), aztán eldönthetjük, miképp mozogjunk (repülés, akrobatika, szupergyorsaság), végül választhatunk fegyvert (íj, pisztoly, kard, energianyaláb, és még egy tucat másik), és legutolsóként megtervezhetjük a külalakunkat. Ha kellő időt szánunk a karakterünk megalkotására, akkor egy minden elemében sajátos és egyedi szereplőt hozhatunk létre, akivel aztán szépen elmerülhetünk a világmegmentésben avagy pusztításban.

ESSÜNK NEKIK

A játék kezdetén Brainiac űrhajóján találjuk magunkat (habár arra nem kapunk választ, miért), és az első feladatunk, hogy megpattanjunk innen. Lényegében ez a szakasz a tutorial, ahol megtanulhatjuk és megszokhatjuk az irányítást, és megismerkedhetünk a játék legszűkebb alapjaival, úgymint a mozgás, a harc és a karakterfejlődés. Amiben a DCUO leginkább eltér a legtöbb hagyományos MMO-tól, az a harcrendszer, ami olyan, mintha egy akciójátékból emelték volna át. A gombnyomások azonnali

ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

FEJLESZTŐ
Sony Online Entertainment

MŰFAJ
MMORPG

INFO

A DC Universe Online nem az első MMO, amely szuperhősökkel csábítja a játékosokat, ebben a témában a City of Heroes/City of Villains és a Champions Online már megmutatta az oroszlánkörmeit, azonban a DCUO az első olyan MMO, amelyben a világ leghíresebb hőseivel és bűnözőivel küzdhetünk vállvetve.

Bár Supermant nincs lehetőségünk irányítani (a sztoriban), ez nem azt jelenti, hogy nem segít, ha baj van

MMO GYORSTALPALÓ

SOKAN OTTHON VANNAK AZ MMO-K VILÁGÁBAN, DE LEGALÁBB ENNYIEN LEHETNEK, AKIK MÉG SOSEM PRÓBÁLKOZTAK A MŰFAJJAL, ÍGY A SZAKSZAVAKKAL ÉS A ZSARGONNAL SINCSENEK TISZTÁBAN. NEKIK SZÓL EZ A KIS ÖSSZEÁLLÍTÁS A LEGGYAKRABBAN ELŐFORDULÓ KIFEJEZÉSEKKEL.

INSTANCE

Egy olyan terület a játékban, amelybe ha belépsz, a program készít neked egy saját másolatot, amiben csakis te (és a veled lévő csoport) kalandozhat. Ha egy másik hős (vagy csoport) belép ugyanerre a területre, akkor a program nekik is legenerál egy saját másolatot, ahol csak ők kalandozhatnak.

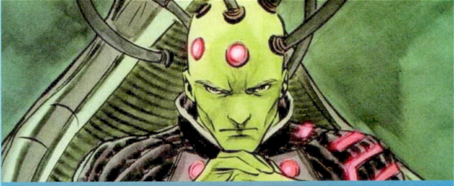
LOOT

Lootnak nevezzük azokat a javakat a játékban (pénz, tárgyak, felszerelések), amelyeket akkor kap a játékos, ha sikeresen legyőz egy ellenfelet, vagy ha sikeresen megold egy küldetést. A legjobb esetben a loot ritka vagy a játékos számára nehezen beszerezhető tárgyat vagy felszerelést tartalmaz.

RAID

Raidnek nevezzük azt az „eseményt", mikor nagyobb számú játékos (10+ fő) gyűlik össze egy adott területen, hogy együttesen hajtsanak végre egy összehangolt támadást. A raidek az esetek többségében instance-ok kipucolására és az ott tanyázó komolyabb ellenfelek legyőzésére szolgálnak.

Csak rajtad áll, hogy rákoppintasz-e Lex Luthor orrára, vagy inkább követed a parancsait



DE KICSODA BRAINIAC?

Brainiac először 1958 júliusában bukkant fel az Action Comics 242. számában, és az azóta eltelt több mint ötven évben számos eltérő formában és eredettörténettel bukkant fel a Superman képregényekben. Ami viszont szinte minden egyes verzióban megegyezett, hogy Brainiac egy zöld bőrű, hihetetlenül intelligens idegen létforma, aki sorra járja a galaxisokat, és elorozza a különböző civilizációk tudását (ezzel növelve a saját intelligenciáját), sőt, sajátos hobbiként egész városokat kicsinyít le, hogy aztán azokat üvegbura alatt tárolja. Supermannek az évtizedek során számtalanszor meggyűlt a baja Brainiaccal, és az is kiderült, hogy a zöld fejű idegen még egy kryptoniti várost is lekicsinyített, mielőtt Superman bolygója végleg elpusztult volna. A DCUO-ban neked kell megakadályozni, hogy Metropolis is hasonló sorsra jusson.

interakciót eredményeznek, hősünk az egérgombok vagy a gyorsbillentyűk lenyomását követően azonnal reagál: üt, csap, körberúg, odapörköl, amit csak akarunk, és ha belemelegedünk egy-egy nagyobb csetepatéba, akkor simán úgy érezhetjük magunkat, mintha egy hack'n'slash akciójátékba keveredtünk volna. Persze az akció nem csak agyatlan hent, már csak azért sem, mert egy idő után, az egyes képességeink és támadásaink segítségével egészen durva kombókat hozhatunk össze – ami egyáltalán nem baj, hiszen ez a megoldás sokkal jobban passzol a szuperhősök világához, mint az átlag MMO-k jóval lassabb megoldásai. A harcrendszer kialakításának persze köze van ahhoz is, hogy a DCUO nemcsak PC-re, de PS3-ra is elkészült, így az irányítást kontrollerrel is élvezhetővé kellett tenni. A „kalibrálás" pedig olyan jól sikerült, hogy – és talán sokak számára ez szentségtörés lesz – akár még a számítógépeken is érdemes egy többgombos kézi kütyüvel irányítani a karakterünket.

FEJŐDNI, FEJLŐDNI, FEJLŐDNI

A legyőzött ellenfelekért és megoldott küldetésekért természetesen XP (és loot) üti a markunkat, ami idővel szintlépést eredményez. Jelen pillanatban harmincas szintig lehet felhúzni a karaktereket, és minden egyes újabb szinten pontokat kapunk, amelyeket felváltva költhetünk el a szupererőkre (powers) és a képességekre (skills). Összesen öt fejlődési fán oszthatjuk majd el a pontokat, ebből három (Powers oldalon az aktív és passzív támadások, illetve a Skills részen a fegyverek) már a korai szinteken is a rendelkezésünkre áll, míg a mozgásunkkal (movement) kapcsolatos extra képességek csak a kilencedik, az ikonikus erők (Iconic Powers) pedig csak a tizedik szinttől érhetők el. Ez utóbbiak valóban ikonikus „kiegészítők", hiszen választhatjuk a szemünkből kilövellő sugarat, az eldobható Batarangot és még számos olyan extrát, ami – a rajongóknak – ismerős lehet a DC kiadó képregényeiből. Az egyes képességeket és tulajdonságokat pedig érdemes okosan összeválogatni, ugyanis a harc közben igen sokat számít, hogy egyszerre milyen támadásokat, kombókat tudunk összehozni a meglévő repertoárunkból – összesen egyébként hat képesség „tölthető" be a gyorsmenünkbe. Persze akkor sincs baj, ha utólag szeretnénk változtatni az elköltött pontokon, ugyanis némi játékbeli pénzköltéssel feloldhatod a korábban elszórt pontokat, és felhasználhatod őket újabb variációk kipróbálására – erre a hősök esetében a Watchtower, míg a gonoszok esetében a Hall of Doom nevezetű főhadiszálláson van lehetőség. A szupererőink persze nem használhatók a végtelenségig, minden hősnél adott egy kék power bar, ami folyamatosan fogyatkozik, ahogy használjuk a gyorsbillentyűkre kiosztott szuperképességeinket. Az egyes tulajdonságaink (életerő, szupererő „pontok", védelem stb.) persze nemcsak szintlépéssel növelhetők, hanem az ellenfelek legyűréséből és a küldetések megoldásából szerzett felszerelésekkel is ügyesen turbózhatjuk magunkat.

Habár a WoW-ot nem szorongatja meg, az elmúlt hónapok nagy buktáival ellentétben a DCUO egy élvezhető MMO lett

ELHASALT ELLENFÉL?

Évekkel ezelőtt már beindult egy, a DC Universe Online-hoz hasonló MMO fejlesztése, csak épp a Marvel Univerzumra alapozva. A megrendelő a Microsoft Game Studios volt, a célplatform a PC lett volna, és a fejlesztést a Cryptic Studios végezte. 2008. februárjában azonban a Microsoft bejelentette, hogy a projektet törölték, a játékipari pletykák szerint azért, mert végül a Marvellel nem tudtak megegyezni a jogokat illetően. Habár a Marvel Universe Online sosem készült el, a fejlesztés nem állt le, a Cryptic Studios végül befejezte a játékot, ami Champions Online néven került forgalomba.

RUHA TESZI AZ EMBERT

Mint minden más MMO-ban, a DCUO-ban is fontos szerep jut a lootnak, és nemcsak azért, mert általuk egyre keményebb csávók lehetünk, hanem azért is, mert kellő motivációt nyújtanak az újabb és újabb küldetések bevállalásához. A DC Universe Online ezen a téren igencsak elkényezteti a játékosokat, ugyanis a rengeteg felszedhető és eladható kacat mellett bőven kapunk a hősünkre aggatható, mindenféle kellemes bónuszokkal felruházott kiegészítőket. Nem tévedés, összesen tizenötféle extra cuccot aggathatunk magunkra, a sisaktól az álarcon át a egészen a gyűrűkig. A friss lootokat természetesen azonnal összevethetjük a már meglévő tárgyainkkal, és hiába választottunk magunknak köpenyt a játék elején, ennek ellenére a jetpack-szerű kütyüket is a hátunkra helyezhetjük, ha azok éppenséggel jobb értékeket biztosítanak. Ilyenkor, ha nem ragaszkodunk az eredeti külsőnkhöz/felszerelésünkhöz, akkor a kinézetünk a megszerzett kiegészítőnek megfelelően változik, azonban ha mindenképpen az eredeti hacukánkban

LAMER/NOOB

A lamer és noob kifejezést azokra az általában kezdő játékosokra használják az MMO-kban (és más játékokban is), akik nincsenek tisztában a karakterük képességeivel, illetve azzal, hogy pontosan milyen szerepet is kellene betölteniük a játék (tegyük fel egy raid) során.

PVP

A PvP a Player vs Player rövidítése, olyan „játékmódot" jelent, ahol a játékosok nemcsak a gép által irányított karakterekkel, de egymással is megküzdhetnek. Az egyes MMO-kban általában külön vannak olyan szerverek, ahol a játék közben lehetőség van más emberekkel is összeakasztani a bajuszt.

PVE

A PvE a Player vs Environment rövidítése, és azt a „játékmódot" jelenti, mikor a játékosok csak a gép által irányított karakterekkel harcolhatnak. Az egyes MMO-kban általában külön vannak PvE szerverek is, hogy a játékosok nyugodtan foglalkozhassanak a küldetéseikkel, anélkül, hogy más játékos megtámadná őket.

DPS

A DPS a damage per second (másodpercenkénti sebzés) rövidítése, és azt az értéket jelenti, amit a karakter az általa éppen viselt felszereléssel egy másodperc alatt képes bevinni az ellenfeleknek. DPS a raidek közben támadással, sebzéssel foglalkozó karakterek szerepkörének neve is.

Vannak dolgok, amik nem változnak. Ilyen az, hogy Batman az örökkévalóságig Jokerrel fog pofozkodni

Ne nézz rám ilyen furán! Nem tehetek róla, hogy a denevér ilyen ciki pizsamát varrt nekem!

szeretnénk parádézni, akkor sincs baj, csak el kell látogatnunk a főhadiszállásunkra a stylistokhoz (nem vicc), és ott „lezárni" az adott kiegészítőket, így a cserénél a forma ugyan megmarad, de „felruházhatjuk" a frissen szerzett kiegészítő új tulajdonságaival. Ha pedig már szóba jöttek a stylistok, akkor akárcsak a képességfánk, úgy a kinézetünk is újraértelmezhető, csak meg kell vásárolni a nekünk tetsző kiegészítőket, és kedvünkre váltogathatjuk akár a frizuránkat, akár a csizmánk formáját és színét.

Ha a szinthatárt a közeljövőben 30 fölé emelik, akkor biztos, hogy a korábban kimaxolt karakterek újra játékba lendülnek

VILÁGMENTÉS ÉS ROMBOLÁS

Brainiac hajójáról megszökve, azaz az alapok betanulása után nyílik meg előttünk a DCUO valódi világa. Attól függően, hogy kit választottunk mentornak, Gothamben vagy Metropolisban kötünk ki, ahol mind bűnözőként, mind szuperhősként rengeteg küldetés vár ránk. A két terület egyébként hatalmas (egyenként akkorák, mint egy város a GTA-ban), kerületekre oszlanak, és tökéletes ellentétei egymásnak. Gothamben mindig éjszaka van, az egész hely „bűzlik" és sötét, míg Metropolis a napfény és a színek városa. A küldetések technikailag nem nagyon térnek el egymástól a jó és a rossz oldalon, a különbség csupán annyi, hogy a jók oldalán a szuperhősök osztják a feladatokat, és a városok védelme a cél, míg a gonoszoknál értelemszerűen az ismert rosszarcúak ugráltatnak minket, és a feladatunk a rombolás, nemegyszer az ártatlan életek kioltása. A nagyobb küldetések általában két-három mellékszállból állnak: verj le ennyi figurát, gyűjts össze adott számú tárgyat, segíts a baráti karaktereknek, mozgass meg néhány tárgyat, majd végül megnyílik egy instance, ahol újabb mellékfeladatok leküzdését követően le kell verni valamelyik ismert hőst vagy gonoszt. A DCUO világának egyik hibája a küldetések egysíkúsága, és az ebből fakadó monotonitás, az viszont tény, hogy a játékot nagyon megdobja, mikor egy-egy instance végén valamelyik ismert karakter (Éjszárny, Robin, Supergirl vagy éppen Superman, a másik oldalon Joker, Bane vagy Macskanő) segít legyőzni ellenfeleinket. Az egysíkú küldetések mellett viszont nagy pozitívum, hogy elvégzendő feladatokban egyáltalán nincs hiány, és nem nekünk kell kajtatnunk egy-egy újabb megoldandó ügy után, a küldetések csak úgy záporoznak ránk mindkét városban (az átjárás természetesen biztosított), és nemcsak a minibázisként funkcionáló rendőrségeken és bűnbarlangokban vehetünk fel új feladatokat, hanem a várost átszelve is találhatunk NPC-ket, akik ilyen-olyan, kissebb-nagyobb feladatokat sóznak ránk.

AHOGY NEKED TETSZIK

A DCUO egy másik nagy előnye, hogy többféle igényt kielégít: ha magányos farkasok vagyunk, akkor is megtalálhatjuk a számításainkat, de akkor sincs gond, ha sokkal szociálisabban, bandázva szeretünk MMO-zni. Beléphetünk ligákba (a guildek itteni megfelelője), alakíthatunk csapatot a barátokkal, és vérmérséklettől függően játszhatunk PvE vagy épp PvP szervereken. Kikapcsolódásképpen lehet arénázni (a küzdelemre alkalmas helyeket folyamatosan ajánlja fel nekünk a program), sőt, az egyes játékmódokban nemcsak a saját karakterünkkel, de olykor valamelyik legendás szereplővel is harcba szállhatunk. Ezeket a többnyire csapatalapú harcokat persze szokni kell, ugyanis a harcrendszernek köszönhetően könnyen kattintgatós káoszba csaphat át a megmérettetés, arról nem is beszélve, hogy ha szűk területen kell helytállnunk (mint pl. az Arkham Asylum), akkor bizony a kamera is

FURA EZ A LUTHOR...

A DCUO nem azt a Lex Luthort jeleníti meg a játékban, akit a magyar olvasók a képregényekből vagy a Smallville sorozatból megismerhettek. Lex itt nem egy milliárdos, aki mindenféle áskálódással akarja legyőzni Supermant, hanem a klasszikus, őrült tudós, aki mindenféle kütyükkel és halálos gépezetekkel tör a kryptoni szuperember életére.

GRIND/FARM

A Grind és a Farm jelentése ugyanaz, azt a tevékenységet jelenti, mikor egy karakter nagyon hosszú ideig marad egyazon területen, hogy ugyanazokat az ellenfeleket ölje le újra és újra. A lényeg ebben az esetben az, hogy a játékos minél több olyan tárgyat gyűjtsön be, amit az adott terület ellenfelei dobnak.

AOE

AOE, azaz Area of Effect. Ez azokat a varázslatokat, képességeket jelenti, melyek nem egy konkrét célpontra, hanem egy megadott nagyságú területre és az ott tartózkodókra hatnak. Barátok esetében ez általában gyógyítás, ellenfeleknél sebzés, egy bizonyos hatósugaron belül.

TANK

A Tank egy játékos szerepkör, és azokat az erős, közelharci karaktereket jelöli, akik egy esetleges raid során közvetlenül betámadják az ellenfeleket, ezzel lefoglalva őket, míg a többi karakter a saját szerepének megfelelően a háttérből (pl. healer – gyógyító) támogatja a támadó csapatot.

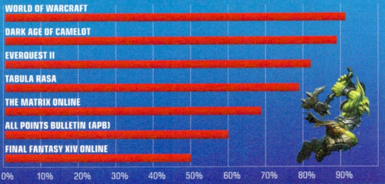
AGGRO/THREAT

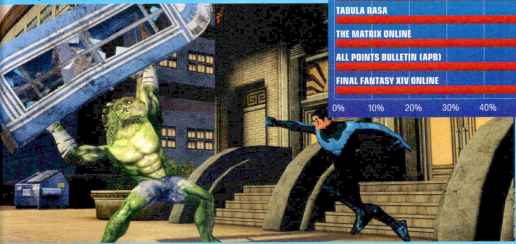
Az Aggro/Threat az MMO-k világában egy olyan cselekedetet jelöl, amellyel felkeltjük egy adott területen található ellenséges lények „figyelmét", aminek a következménye általában az, hogy megtámadják a játékost. Az Aggro/Threat olyan egészen egyszerű dolog is lehet, mint hogy a karakter megközelíti az említett lényt.

Ezeknek a szuperhősbuliknak mindig az a vége, hogy valaki elkezdi fitogtatni az erejét, amiből persze kegyetlen nagy bunyó lesz

NAGY MMO-METER

Hiába van sok bukta az MMO-k piacán, a World of Warcraft sikerét látva nagyon sokan megpróbálkoznak az MMO-fejlesztéssel. Apró táblázatunkban most azt vesszük sorra, hogy az elmúlt évek egyes fejlesztései mennyire sikerültek jól (vagy rosszul) a szakújságírók szerint. Az értékeléseknél nem a PC Guru által oldaitélt százalékokat vettük figyelembe, hanem a gamerankings.com átlagosított értékeit vettük alapul.





Ne legyél már ennyire gyík, hogy itt rongálod a közvagyont!

okozhat nekünk néhány kellemetlen percet. Azoknak, akik a nyitott világnál jobban szeretik a különböző instance-okat, jó hír, hogy lehetőség van egy nagyobb csapattal részt venni az alert nevezetű játékmódban, ahol a többiekkel vállvetve kell átverekedni magunkat a sima küldetéseknél jóval nagyobb és hosszabb játékidőt biztosító pályákon.

MINDEN JÓ, HA VÉGE?

A DCUO egyik legnagyobb hibája, hogy az elsőre belőtt 30-as szintlimit nagyon kevés, gyakorlott játékosoknak mindössze 2-3 nap a karakter kimaxolása, de abszolút kezdőknek sem tarthat tovább egy hétnél, s ha ez megvan, akkor nincs több XP, és nincs több új képesség sem. Öröm az ürömben, hogy a 30. szinten megnyílnak korábban elérhetetlen tartalmak, úgymint nagyobb raid területek, négyfős instance-ok, és a Duo névre hallgató kétfős dungeonok is. Ezeken a területeken a kihívás is sokkal komolyabb, mint korábban, itt már bizony tervezni kell a harcokat, oda kell figyelni a csapatban betöltött szerepekre (tank, healer stb.), és összehangoltan kell játszani, azonban hiába erősödik úgymond a játékélmény, a fejlődés hiányában még sincs meg az a kraft, mint mikor még vártuk az újabb elosztható pontokat és a friss képességeket. Persze lehet indítani új karaktert, végig lehet játszani a másik oldalt, de a már megszerzett tapasztalatok birtokában ez is csak maximum 3-4 nap plusz játékidőt biztosít, ami egy MMO esetében azért nem egy nagy truváj. Éppen ezért valószínű, hogy a veterán MMO-játékosok már nem is fizetnek elő a második hónapra, akkorra ugyanis már tényleg nehezen találni valódi szórakozást a programban – hacsak nem okoz örömöt szimplán az, hogy szuperhősként tevékenykedhetsz a kedvenc univerzumodban. Éppen ezért a DC Universe Online főleg azoknak lehet kiváló választás, akik csak most ismerkednek ezzel a műfajjal, nekik ugyanis sokkal tovább nyújt élvezetet a szuperhősös kalandozás, és könnyebb is beletanulni ebbe a programba, mint mondjuk a körökkel összetettebb World of Warcraftba. Mellettük még a képregénymániások találhatják meg a számításaikat, hiszen ez a játék számukra a földi paradicsom lehet.

AZÉRT JÁR A TAPS!

Habár a DCUO korántsem tökéletes, azért mindenképpen jár az elismerés a fejlesztőknek, ugyanis az elmúlt időszak hatalmas bukásai (APB, Final Fantasy XIV Online) után egy olyan játékot tettek le az asztalra, amely mind PC-n, mind PS3-on megállja a helyét. Hiába szaladgál egyszerre több tucat hős és bűnöző a képernyőn, a rendszer ennek ellenére működik és élvezhető, a tálalás a maga nemében csillagos ötös, hiszen a városok szépek és hatalmasok, tele vannak olyan apróságokkal, amelyek megdobogtatják egy vérbeli képregényes szívét (pl. a Bat-signal Gotham egén), de emellett a játék nem csak az ő igényeiket szolgálja ki. Az összképen csak a menük puritánsága és a néhol amatőr szinkron ront egy kicsit, de más technikai részletbe komolyabban nemigen lehet belekötni – legalábbis PC-n, ugyanis a PS3-on olykor előfordulnak komoly akadások, fagyások, és a töltési idő sem olyan baráti, mint a kedvenc számítógépeinken. Az egyetlen gond a 30. szint után kissé kiüresedő játék, ami sokak kedvét elveszi majd a folytatástól. Azonban nekik sem kell csüggedni, ugyanis a fejlesztők ígérete szerint a tartalom folyamatosan (és ingyenesen) bővülni fog, és ha mindenzt még megfejelik egy komolyabb szintkitolással is, akkor biztos, hogy mi is visszatérünk még a DCUO világába.

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1358

»Akciódús és élvezetes MMO, ami bárkiből napokra szuperhőst képes varázsolni, azonban a 30. szint után a korábbi lelkesedés hamar elillan(hat).

»BATE

PRO Abszolút egyedi hősök, hatalmas és szép világ, rengeteg küldetés és pörgős harcok.

KONTRA A küldetések kissé monotonak, és a hamar elérhető 30. után könnyen elvész a motiváció.

GÉPIGÉNY» P4 3.0 GHz, NVIDIA 7800+/ATI 1950+ VGA, 2 GB RAM, 30 GB HDD

»78%«

GANK

A Gank csakis Player vs Player „módban" bekövetkező „cselekedet", amikor egy játékos (esetleg többfős csapat) sokkal alacsonyabb szintű, gyengébb játékosra támad, akinek így esélye sincs a túlélésre. A kevésbé agresszív (vagy gyengébb) játékosok ennek elkerülése érdekében játszanak PvE szerveren.

KITING

A Kiting egyfajta harcstílus, és konkrétan azt a „folyamatot" jelenti, mikor egy játékos megtámad egy ellenfelet, majd folyamatosan menekül előle, miközben valamilyen módon sebzést is okoz. A játékos a menekülést addig folytatja, míg sikeresen nem végez a kiszemelt ellenféllel.

CORPSE CAMPING

Nem túl elegáns harci taktika, mikor a PC (Player controlled character – játékos által irányított karakter), olyan játékosokat gyilkol le, akik éppen akkor „élednek fel" (respawn) egy korábbi halálból. Ez a „taktika" természetesen csakis PvP játékmódokban vethető be.

RESPEC

Egyes MMO-kban (mint például a DC Universe Online) lehetőség van arra, hogy (pl. pénzért) újraspecializád (respec) a karaktered, ami annyit tesz, hogy első szintű karakterré válsz, és az összes korábban szerzett tapasztalati pontodat újra elköltheted a különböző képességfákon.

DRUIDÁK ÉS SÁRKÁNYOK

KING ARTHUR THE DRUIDS

[ÍRTA TIKA] **A Neocore alaposan körbejárja a King Arthur témát, persze az vesse rájuk az első követ, aki az aranytojást tojó tyúknak is bedugaszolná az ülepét. Szóval mielőtt az Excalibur újra lecsapna – mert bizony már készülőben a folytatás –, jött egy druidás, sárkányos témát meglobogtató kiegészítő...**

Arthur Britanniája legendás hely, és a legendákban az a szép, hogy a képzelet itt kiteljesedhet. A magyar fejlesztők fantasy-világában is vidáman megférnek a kelta mítoszok a keresztény motívumokkal, már amennyire vidám lehet egy sötét, kora középkort idéző milió a szabadjára engedett démonaival. A keret művészien szép, a zene gyönyörűséges, és ugyan a Total War szériával egybecsengő elemekbe botlunk lépten-nyomon, például a real-time-ban levezényelhető csaták, a pajzsos, kardos tömegekre ráhúzott formációk, no meg a világot jelképező térkép le sem tagadhatná a rokonságot, de mindenhol van egy kis plusz, cseppnyi csavarintás, amitől egyedinek hat a kalandozás. A King Arthur báját a szöveges küldetések adták, a sok egyedi fejleszthető hős, akik varázslataikkal csatákat eldöntő tényezővé magasztosultak. A történetmesélést aztán a The Saxons expanzió elcserélte egy szabadabb és ugyanakkor mélyebb diplomáciai viszonyokat bemutató világra, ahol Arthur már ellenség, és a szászok a keresztény hit nevében döngetik a falakat.

A Druids most arról próbál meggyőzni minket, hogy a Régi hit az egyetlen járható út Britannia számára. Az új király, Ryons nevében, ezúttal Wales irányából tarolják végig a térképet. A digitális formában magunkévá tehető expanzió ismét önálló kampányt jelent, hasonló sandboxos kivitelben, mint a Saxonsnál. A játékos dönti el, hogy mely célok – felhalmozott nyersanyag, vallás elterjesztése, provinciák leigázása stb. – eléréséig tartson a küzdelem, sőt, a körülményeket is befolyásolhatja, ugyanis szabályozható a gépi intelligencia agressziója és a varázslatok erőssége.

Habár az újdonságok száma elenyésző a legutóbbi kiegészítőhöz képest, azért harminc óra plusz játékidő felcsigázza az embert

A játékban nincs kikövezett sárga ösvény, Dorothy szabadon elkószálhat, és akkor sem omlik a világ a fejünkre, ha következetesen a keresztény erényeknek megfelelően cselekszünk. A moralitás, cselekedeteink furfangos értékmérője új egységekkel, varázslatokkal jutalmaz minden királyt, legyen az zsarnok vagy igazságos, hát akkor miért pont a hit tengelyén korlátozna! Természetesen a történet fő küldetései, a Britannia térképén felbukkanó kis tekercsek azért csak-csak bemutatják a DLC pogány vonásait, általuk ismerjük meg a druidák világát, és jutunk sárkányokhoz – nem véletlen a többes szám: piros, arany és fekete színű fenevad is van. Az unikális bestiák tulajdonképpen az egyetlen nyomós indokot szolgáltatják, hogy harmadjára is szétcsapjuk ugyanazon uralkodók hasonlóképp felszerelt seregeit, centire ugyanazon a tájon, csak ugye most épp a térkép bal felső sarkából kiindulva.

ADATOK

KIADÓ **Paradox Intearctive**

FEJLESZTŐ **Neocore**

MŰFAJ **RTS**

MULTI **2 fő**

INFO

A The Druids a múltkoriban felvezetett szász (The Saxons) expanzió gonosz ikertestvére, a játékmenet, mint két tojás, csupán a tartalomban van eltérés. Keresztény szászok helyett a pogány walesieket vették elő.

SÜSÜ A SEREGBEN...

Az új egységek nem hoztak lázba, a Welsh Crossbowmen például alig tér el a simától, egyébként is friss formációból csak 3 van. A 20 ide szánt ropogós varázstárgyat is „ha

Mindjárt sokkal vidámabban indul az ember egy csatába, ha egy sárkány lépdel mellette...

...viszont ha ugyanez a sárkány morcosan az arcunkba bámul, az már korántsem olyan vicces

útba esik, felveszem" alapon szándékoztam begyűjteni, na jó, a négy druida hős azért már nyomott valamit a latban, különösen hogy 20 vadiúj spellt/skillt hoztak magukkal. A sárkányokra fentem a fogam, tűzokádó szörnyeket akartam látni mielőbb, persze csak jó kétórányi játék után bukkant fel az első. Enyém a világ jelszóval rögtön bele is gyömöszöltem a fő-fő seregembe, de az első csatában szegény párát agyonsújtotta egy villám. Fene se hitte, hogy az elektromosságra kényes. Amúgy 10 000 HP-val indul, tehát nem gyenge, bátran rá lehet uszítani kisebb seregekre, tüzet okád, és ha még repülni vagy főzni is tudna, akkor Ryons király felesége elkezdhetné összepakolni a motyóját. A csaták egyébként a szokott módon zajlanak, kiválaszthatod a csatateret, győzhetsz túlerővel vagy mágiával és fifikával (értsd: a Victory pontok elfoglalásával), a többi pedig, ahogy a TW nagykönyvben le van fektetve – formációk és valós idő.

DIPLOMATIKUSAN IS LEHET, HÁTULRÓL MELLBE...

A történeti szál a sandbox jelleg miatt gyengébb az alapjátéknál, a 20 új diplomáciai, illetve battle-jellegű mellékszálat én például habozás nélkül elcserélném feleannyi, de interakciót tartalmazó szöveges questre. A tekercsekbe oltott nagy csatáknak persze van pozitív oldaluk is, például Merlin varázserejű tárgyainak gyűjtögetése, és hogy folyamatosan komoly kihívásokat állítanak elénk. A főszálon a Britannia egyesítésére tett kísérletünk lényegében hódítások sorozata, és a népeinek leigázása, ami számukra abban a boldogító tudatban teljesedhet ki, hogy földjeik hűbérbirtokként lovagjaink hűségét erősítik majd. Még mindig a diplomáciai panelen hitethetjük el, hogy szövetségeink hosszú távra szólnak, békeajánlatunkat pedig szelíd természetünk, és nem a rossz termés vagy sorozatos katonai kudarcok diktálták. Továbbá a szintén a Saxons által megteremtett négy külső frakcióval – Siddhe, papság, martalócok, törvényen kívüliek – is csak azért ápolunk jó kapcsolatokat, mert ilyenek vagyunk, szeretünk adni. Még véletlenül sem jutna eszünkbe a rivális király legtáposabb lovagját orvul elveszejtetni, vagy lázadást szítatni a székesfővárosán, mint ahogy a Siddhe sem egy kalap aranyért nyomult be az északi tartományukba. Azt már csak mellékesen jegyzem meg, hogy e négy frakciónál a védelemre se sajnáljuk a pénzt, mert ugyanolyan könyörtelenséggel látogatnak el hozzánk, ha a gépi ellenfelek megfizetik. A lovagok közül majd' egy tucat pénzen is megvehető, ezen is érdemes elgondolkodni, főleg, ha a kampány céljainál beikszeltük, hogy a kerekasztal utódjának számító Champions of the Faith egyletet feltöltjük. Van még egy pont, ahová a fölös értékeinket lapátolhatjuk, és ez a feleségválasztás. Négy menyasszonyjelölt van, és az arcképek helyett ajánlatos a bónuszokra koncentrálni...

A KÖR BEZÁRULT?

Wales remek hely, itt teremnek a legjobb íjászok, lovassága erős, gyalogsága pedig nem csak az arcfestésben remekel. A földek errefelé gazdagok ércben, és a támadó sereget hegyek lassítják le. A gondjaink majd ott kezdődnek, ha elértük az északi rengeteget. A nehézségi szint szokás szerint normál felett „abnormális", a 30 óra tiszta játékidő ezeken a fokozatokon már garantált. A gépi ellenfél, ha a csatákban nem is mindig, de diplomáciában kőkeményen alánk rak, például megingathatatlannak hitt szövetségesem, mihelyst észrevette, hogy a határai mellett védtelenek a tartományaim, rögtön lecsapott. Az elismerést is kifejező mosolyom persze nem volt őszinte. Egyébként DLC-ről lévén szó sem a játékmenetben, sem a látványban nincs változás. Tulajdonképpen egy kör végére értünk, ami Cornwallban indult Arthurral, folytatódott az északi szászokkal, és most bezárult a nyugati csücsökben a walesiekkel. Az mindenesetre biztos, hogy a 10 eurós expanzió legfőbb értékét a sandbox jelleg és a sárkányok adják, ha pedig netán valaki kihagyta a Saxont, akkor máris kövérebb a mérleg, hisz az oda kitalált komplex diplomáciai rendszer itt is visszaköszön.

Jelen esetünkben az a hatalmas lángoló X nem a kincs helyét jelöli, sokkal valószínűbb, hogy valaki eleresztett egy igen durva varázslatot.

MÁSODIK FELVONÁS

Január közepén jelentette be a Paradox, hogy készül a King Arthur II, amelybe a magyar fejlesztők ismét apait-anyait beleadnak. A történet egyszerű: Arthur aranyvárosa, Camelot és a nagy álom az egyesített Britanniáról tovatűnt... A nagy király birodalma romokban, és olyan epikus méretű s számú szörnyek garázdálkodnak a világban, amilyenekről eddig még nem is álmodtunk. Dark fantasy lesz a javából, nagyobb seregekkel és intenzívebb csatákkal, amelyeknek középpontjában boss-fightokat előrevetítő fenevadak állnak.

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»65%

www.pcguru.hu/1500

»A Druids nem hozta azt az átütő lendületet, amit a Saxons, és mivel már harmadszor egyesítjük ugyanazt a birodalmat, a lelkesedés sem a régi. Értékén kezelve a dolgot persze kötelező a beszerzés...

»TIKA

PRO: Új, sandbox kampány 30 óra tiszta játékidővel és persze a sárkányok.

KONTRA: A Saxons-hoz képest kevesebb az újdonság, kicsit ismétlő jellege van.

GÉPIGÉNY» PIV 3,4GHz, 1GB RAM, GeF6600/ATI X700, 8GB HDD

»70%«

PATKÁNYTRÉNING MAZOCHISTÁKNAK

MAJESTY 2 Monster Kingdom

[ÍRTA KREDENC] **A legendás stratégiát az orosz fejlesztőknek és svéd kiadójuknak sikerült kissé félreértelmezniük, és ezen sem az eddigi foltok, sem az expanziók nem segítettek. A friss kiegészítőben egy dicsérhető ötletet azért találtunk...**

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
1C: In-Co

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

INFO

2009-ben régi nagy kedvencünk tért vissza a Majesty 2 képében, de sajnos erősen a várakozásainkon alul teljesített, a folytatás képtelen volt megközelíteni a legendás első rész színvonalát.

Miután az alapjáték keserű szájízt hagyott bennünk, a soron következő két expanzió kimaradt magazinunkból – nem mintha sokat tudtunk volna róluk mesélni, hiszen pár brutálisan szívatós extra küldetésen kívül nem sok említésre érdemes dolog volt bennük. Hogy most megtörtük a hallgatást, annak két oka van: egyrészt a hírek szerint ez az utolsó kiegészítő (örök optimistaként abban bízom, hogy remélhetőleg nem a franchise-nak lesz vége, hanem talán kapunk egyszer egy olyan Majesty 3-at, ami minden porcikájában élvezhető lesz, méltóan az első részhez), másrészt mert meglehetősen nagy csavart sikerült belecsempészniük a készítőknek.

ELLENSÉGEM ELLENSÉGE...

...a barátom, tartja a régi mondás, és ez áll erre a felvonásra is, hiszen Ardania királyára (azaz ránk) nehéz idők köszöntenek: a nemesek és papok összefognak, elcsórják a koronát, feltámasztják a régi uralkodó szellemét, és őt nevezik ki a birodalom élére, fenséges tenmagunknak pedig, Sean Connery hangú tanácsadónkkal egyetemben, el kell húzni délre, és új szövetségest keresni, akivel visszaszerezhetjük a trónt – eme szövetséges pedig nem lehet, más, mint az a népség, akikkel eddig harcoltunk: goblinok, patkányemberek, sőt, maga a lich főnök, akit még az alapműben fektettünk két vállra. Érdekes koncepció, szent igaz, bár hozzáteszem, sajnos mindez pusztán annyit jelent, hogy az orosz fejlesztők összehánytak pár új (nem túl fantáziadús) épületet, a kószákat púpos hátú, két lábon járó rágcsálókra cserélték, és az új kampány tíz küldetésének nehézségi szintjét ismét felltőtték a lila fejjel anyázós magasságokba, hogy hűek maradjanak eddigi rossz szokásukhoz. Ám az nyilvánvaló, hogy miután a játék alapmechanizmusa van végzetesen elrontva, nagy csodát nem kell várnunk a pakktól, azt kapjuk, ami miatt sírt a szánk (legalábbis az enyém mindenképp) 2009 őszén: egy üres pályát, minimális pénzösszeget, a térkép minden zugából ránk törő ellenséggel és töketlenül rohangáló saját bagázzsal, akiknek egy olyan gondolata nincs, amivel a játékunkat segítenék. Azt még a csomag védelmében el kell mondanom, hogy a rusnya barátok a multiban is használhatók, ami kétségtelenül új színt visz az egymás elleni, a szólista módnál sokkal fogyaszthatóbb meccsekbe.

A megcsavart „történet” és játékélmény nem rossz, de az alapvető hibákat még ez az ügyes húzás sem palástolja

AMI NEM MEGY...

...azt ne erőltessük, tartja egy másik mondás, és sajnos én sem tudok mást hozzáfűzni a széria jelenlegi vadhajtásához. Igaz, hogy az időközben megjelent számos folt rengeteg hibát kijavított, és új funkciókat is becsempészett a játékba (ilyen a „Randomize" kapcsoló, amely a vadállatok vackait és a spéci épületek helyét megkeveri, ezzel még nehezebbé téve a küldetéseket, hiszen nem lehet betanulni a pályát, vagy épp a térképszerkesztő alkalmazás), de ahogy említettem, itt az alapokkal van baj. Épp ezért, s mert a Monster Kingdom sem önálló (szükséges hozzá az alapmű), egyszerű a summázatom: akinek bejött a Majesty 2, és nem rettent meg az előző két expanzió kegyetlen nehézségétől, annak nyilván kötelező vétel ez a csomag, a többiek pedig, velem együtt, reménykedjenek egy jobb harmadik részben...

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»65%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu/1286

»A szokásos expanziós kínálaton, azaz a maréknyi új, csak mazochistáknak ajánlott küldetést tartalmazó kampányon túl végre kaptunk valami extrát is.

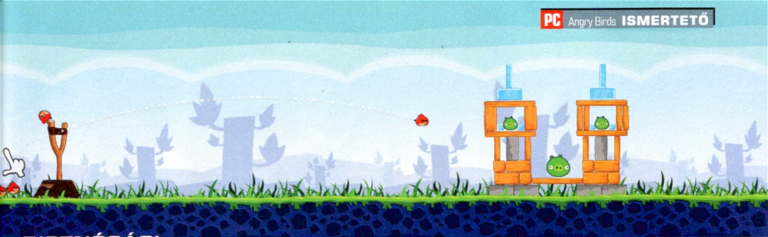
»KREDENC

PRO
Ezúttal ellenlábasainkat kell irányítani, ez pedig remek idea, ami még a multit is új színekkel dobja fel.

KONTRA
Az alapkoncepció még mindig rossz, ezen nem változtattak a készítők, és a tíz új küldetés sem valami sok.

GÉPIGÉNY» 2 GHz, kétmagos CPU, 1024 MB RAM, 512 MB SM2 DX9.0c VGA, 1,8 GB HDD

»55%«



DISZNÓSÁG!

ANGRY BIRDS

[ÍRTA **CHOCHO**] **A mobiljátékok evolúciója talán eltér a PC-s címekétől, de lényegük közös: a tiszta, igényes szórakoztatás. Ezt vitte csúcsra 2009-ben a Rovio nevű fejlesztőcsapat a zseniális Angry Birds-zel, mely megannyi platform után végre PC-n is elérhető lett.**

Shogy mi a hihetetlen siker titka? Nos, az Angry Birds népszerűsége a játék egyszerűségében rejlik. Nincs komoly történet, sem kidolgozott karakterek, mindössze egy problémás helyzet, és az annak megoldására választott, kissé szokatlan módszerek tárháza. A játék sztorija szerint ugyanis a kedves madarak tojásait elragadták a galád, rántottára éhes zöld disznók, kiknek ezért keserű halállal kell lakolniuk. Erre persze nincs is jobb mód a többmázsás állatok esetében, mint a kamikaze-technika, azaz drága szárnyasaink maximális elhivatottságukról számot adva belecsapódnak a malacokba, akik ennek megelőzése érdekében bonyolult védelmi bunkereket emelnek masszívabbnál masszívabb alapanyagokból. Ha pedig most azon töprengsz, hogy lesz ebből játék, megsúgom, hogy az Angry Birds egy 2D-s, rajzfilmes látvánnyal megáldott logikai, ügyességi program, mely nagyban épít a fizikára és a játékos rátermettségére. A lényeg, hogy a pálya bal oldalán felállított hatalmas csúzlival önként vállalkozó madarakat lőjünk a disznókra, valamint az őket védő építményekre. Minél kevesebb madárral sikerül elintézni a gonosz sertéseket, annál több pont üti a markunkat, a feladat pedig minden szinten nehezül egy picit. A játék irányításához csupán egy egér kell, a pontos célzás pedig elengedhetetlen a jobbnál jobb eredmények eléréséhez, amiket egyébként minden pálya végén orrunk alá dörgöl a játék. A malacok persze szívósak, különösen a nagyobb, bajszos fajták, de a madarakat sem kell félteni, lévén ahány szárnyas, annyi képesség és taktikai előny. Bár az alap, piros tollas is emlékezetes lehet, személyes kedvencem a fekete, becsapódása után robbanó madár volt, akit egyesek szerint simán felülmúlnak a kattintásra megsokszorozódó kék apróságok, vagy a fiókáikkal bombázó fehérek, illetve a faltörő kosként funkcionáló sárgák.

Habár elsőre nem tűnik nagy kalandnak a malacok lebombázása, azért bőven vannak olyan pályák, amelyek disznó nehezek

A SIKER MÉRGES ZÁLOGA

Az Angry Birds 2009. december 10-én jelent meg iPhone-ra és iPod Touchra, hogy rövid időn belül az iOS platform legsikeresebb játéka legyen. Az ingyenes, shareware-verziót 12 millióan töltötték le az AppStore-ból, majd a végleges, 5 dollárért vesztegetett, összes addigra kiadott upgrade-et tartalmazó teljes változatot újabb 7 millióan. 2010 őszén aztán megjelent az Angry Birds Androidra írt változata, melyet az iPad-es HD és PSP-s port követett, most pedig ott tartunk, hogy 50 milliónál is több (!) letöltést produkált a játék. Hiába, az Angry Birds valódi internet-meme lett, jelenség, melyet minden létező platformon meg kell tejeltetni. A PC-s Angry Birds is élmény, reméljük tehát, hogy a játékot készítő Rovio nem kapott vérszemet, és a következő nagy dobásuk is hasonlóan igényesre sikerül.

ADATOK

KIADÓ
Chillingo

FEJLESZTŐ
Rovio Mobile

MŰFAJ
logikai/ügyességi

MULTI
nincs

INFO

A játékot az Intel AppUp-ról lehet megvásárolni 4,99 dollárért, ami nagyjából 1000 forintnak felel meg. Link: www.appup.com/applications/applications-Angry+Birds

MEGÉRI?

Az Angry Birds afféle bűnös élvezet, melyre könnyű rákattanni, és ami hamar el tudja feledtetni velünk még a többi, AAA-kategóriás csodát is. Rengeteg pálya és megannyi vicces jelenet vár mindenkit, irányítása pofonegyszerű, a hangulat pedig azonnal maga alá gyűr. Ennek ellenére mégsem egy kifejezetten casual-termék, mert bizonyos pályái még a profi játékosokat is meg tudják izzasztani, ezt első- és másodkézű tapasztalatból egyaránt mondhatom. Aki tehát eddig nem merült bele az Angry Birdsbe, de szereti az olyan programokat, melyekkel két órát legalább akkora öröm játszani, mint két percet, az nyugodtan ruházzon be rá, garantáltan nem fog csalódni. A PC-s verzió egyetlen igazi negatívuma, hogy a magas felbontáson kívül semmi extrát nem hozott a telefonokra fejlesztett eredeti változatokhoz (lásd a boxot!) képest. Bár a fejlesztők ígérnek időleges, exkluzív extrákat, ezek egyelőre látóhatáron sincsenek, így hát aki Androidra vagy iOS-re már megvette a dühös madarakat, jobban jár, ha a PC-s portot hanyagolja egy ideig. Pláne, hogy számítógépre sem a karácsonyi pályákat felvonultató Seasons, sem a Mindenszentekre kreált Halloween nem tölthető le. Sebaj, türelmünk mint a tenger, ez a játék megérdemli.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu

»Az Angry Birds egy mindenkinek kötelező játék, ami 9-től 99 éves korig szórakoztató. Egyedül amiatt fájhat a fejünk, hogy a PC-s verzió semmiben sem különb a tavalyelőtti telefonos változatoknál.

»CHOCHO

PRO
Remek játékélmény a maga egyszerű, de szórakoztató módján.

KONTRA
Semmi extra a telefonos változatok után, s ez bizony csalódás.

GÉPIGÉNY» P4 2GHz; 512 MB RAM; 128 MB VGA; 45,2 MB HDD (hivatalos adatok, de elfut bármin)

»80%«

MEGKÉSVE BÁR, DE TÖRVE NEM...?

Oddworld: Oddbox

[ÍRTA CHOCHO] Abe és kompániája tíz év után tért vissza a PC-re két, a platform számára ismeretlen epizóddal. Hiába azonban a jó szándék, ha a fantasztikus programok minden idők legigénytelenebb átiratai, igazi iskolapéldái annak, hogyan nem szabad konzolos játékot PC-re portolni. Ambivalens beszámoló következik.

ADATOK

KIADÓ
Oddworld Inhabitants

FEJLESZTŐ
Oddworld Inhabitants / Just Add Water

MŰFAJ
platform, logikai

MULTI
nincs

INFO

Sajnos rossz átiratot sokszor láttunk már PC-re, emlékezzünk csak a kiléphetetlen Final Fantasy VII-re, vagy az optimalizálatlan GTA 4-re. Legnagyobb bánatunkra az Oddbox is ezeknek az elbaltázott alkotásoknak a táborát bővíti.

Amikor az Oddworld Inhabitants elkészítette az Abe's Oddyseet, még senki sem sejtette, hogy a gonosz húsipari feldolgozóüzem menekülő munkatársának története lavinaként söpri majd végig a játékvilágot. Márpedig így történt, mi PC-sek viszont a második rész után sorra kimaradtunk a jóból. Mikor már azt hittük, nincs remény, a fejlesztők bejelentették a The Oddboxnak keresztelt csomagot, benne a klasszikus 2D-s epizódok, az eddig PC-n még nem látott 3D-s részekkel egyetemben. Bár eleinte örültünk, mint majom a farkának, most mégsem mosolygunk annyira, mert bár a játékok remekek, a portolás minőségére nincs olyan kifejezés, amely nyomdafestéket tűrne.

ABETELENSÉG

Az első két Oddworld már korábban is elérhető volt PC-re, és eléggé valószínű, hogy a kedves olvasó is találkozott már velük. Az Abe's Oddysee és az Abe's Exoddus a címszereplő, mundokon fajhoz tartozó Abe történetét meséli el, aki az Oddworld nevű fantáziavilág legnagyobb húsfeldolgozóján, RuptureFarmson dolgozik, míg egy nap meg nem tudja, hogy a cég vezetői a gazdasági válságot pont egy mundokonokból készült nyalóka piacra dobásával szeretnék átvészelni. Hősünknek több se kell, azonnal menekülőre fogja a dolgot, mivel azonban több száz fajtársa dolgozik RuptureFarmson, az ő kimenekítésükről is gondoskodnia kell. A játékmenet ennek következtében aztán másból sem áll, mint a különböző pályaszakaszokon található mundokonok megmentéséből és az ehhez szükséges logikai fejtörők megoldásából. A játékok teljesen 2D-sek, stílusukat tekintve pedig amolyan platform-kalandok, melyekben az ész és a türelem a legjobb barátaink. Abe kiváló telepatikus képességekkel bír, például át tudja venni az irányítást más élőlények felett. Ez roppant hasznos tulajdonság, hisz a gépfegyverrel felszerelt sligeket van, hogy csak egy másik sliggel tehetjük ártalmatlanná, de szintén szellemi erőt kell segítségül hívni, ha meg akarjuk nyitni a szabadulást jelentő portált a többi mundokon számára. Ahhoz persze, hogy fajtársait életben tudja tartani, Abe-nek folyamatosan kommunikálnia kell velük, amit mi a billentyűzet gombjainak segítségével irányíthatunk. Álljunk csak oda egy másik munkás elé, köszönjünk egy „Ölő"-t az 1-essel, majd miután ő viszonozta üdvözlésünket, kérjük meg, hogy kövessen bennünket („Fölő míí!"). Mit is mondhatnék, igen mókás kis párbeszédek alakulhatnak így ki, főleg, hogy fütyülni és szellenteni is tudunk a kívánt hatás elérése érdekében.

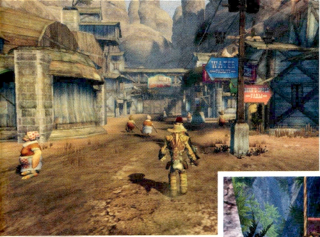
SÍKBÓL TÉRBE

Az Abe's Exoddus teljesen ugyanerre a metodikára épül, csak új pályák és még az Oddyseenél is csintalanabb fejtörők várják a vállalkozó szelleműeket. Ezzel a két játékkal nincs is semmi baj, működésük tökéletes, de egyértelmű, hogy a The Oddbox legnagyobb vonzerejét mégsem a klasszikusok képviselik, hanem az eddig csak konzolokon elérhető újabb, 3D-s részek. Ezek közül az első a 2001-ben megjelent Munc's Oddysee, mely Abe sikeres mentőakciója után játszódik. A címszereplő a tengeri élőlény Munch, de mellette persze Abe is feltűnik, sőt, a játékot a két hőssel felváltva kell játszanunk. Abe képességei megmaradtak, egyedül a korábbi végtelen telepátia (mágia?) vált kimerülő erőforrássá, melyet most gombák gyűjtögetésével lehet pótolni. Bár a játék e szempontból kicsit közelebb került a klasszikus, Mario-féle platformerekhez, az alapok még mindig ugyanazok, tehát meg kell menteni

Nagy adag üröm az örömben. Az első két rész mellé megkapunk még két kiváló játékot, csak épp pocsék portolással

LÉGY MAXIMALISTA!

Az első három Oddworld-játékban fontos szerep jut a különböző lények megmentésének. Minél többet juttatunk ugyanis biztonságba, annál jobb lesz a „karmánk", ergo végkifejletkor a többféle befejezés közül a pozitívabbat kapjuk meg. Éppen ezért ajánlott minél óvatosabbnak és ügyesebbnek lenni, lévén hogy az összes bajba jutott szerencsétlen kijuttatása minden, csak nem egyszerű feladat. A pályákon egyébként egy hatalmas kivetítő jelzi, hogy éppen hányan dolgoznak az üzemben, mennyien lógtak meg, és persze hány személyzeti tag vesztette életét próbálkozásaink során. Azok a mazochisták, akik végül mindenkit megmentenek, különleges jutalmakban részesülnek, melyeket most nem lőnék le, de annyit elárulok, hogy nem megszokott dolgokról van szó. Hát igen, egy olyan csapat, mint az Oddworld Inhabitants tudja, hogy kell meglepetést okozni...



Új seriff van a városban. Ha nem vigyázol, akkor rád dob egy szőrmókot, aki ugyan cuki, de felzabál

annyi pórul járt mundokont, amennyit csak lehetséges. A harc itt annyiban változott, hogy konkrét hadonászás lett belőle, sőt, ezután társainkat is ráuszíthatjuk a rosszfiúkra. Munch pályái kicsit mások, ott nem mundokonokat, hanem szőrös cuki kis izéket kell kiszabadítani, akik szintén használhatók fegyverként. Említésre méltó továbbá, hogy Munch remek úszó, így több vízi pályát is teljesítenünk kell, plusz halacskánk egy elektródát is kapott a fejére, amit különböző itókákkal tud fegyverré erősíteni. Az italok nagy szerepet kaptak a pályákon, megannyi helyen találunk italautomatákat, melyek mindenféle speckó löttyöt árulnak, szuper képességet adva a karaktereknek. Van itt villámfutás, magasugrás, és még sorolhatnánk, a lényeg, hogy a hangulat és a humor a régi, kiválóan illik a korábbi epizódokhoz.

IDEGEN ÖRÖMÖK

A negyedik rész viszont teljesen kicsavarja az Oddworld-szériát, lévén hogy stílusát tekintve egy platformer-FPS-ről van szó. A Stranger's Wrath nem Abe-ék menekülésérő szól, hanem Oddworld legendás fejvadászáról, aki pályáról pályára igyekszik begyűjteni az univerzum legelvetemültebb bűnözőit. Hogy ezt élve avagy halva teszi, az rajtunk áll, mint ahogy nagyjából minden ebben a western hangulatú világban. A Stranger's Wrathban nincsen telepátia, nincsenek gombák, sem megmentendő fajtársak. Van viszont eszelős humor, hihetetlen hangulat, és persze FPS játékmenet, melyet ez esetben tessék véresen komolyan venni. Bár a játék nagy része tipikus ugrabugra, sokszor muszáj nézetet váltanunk (C billentyű), hogy Stranger saját kisállatlövő íjpuskájával csináljunk rendet. Itt aztán van minden a figyelemelterelő mókustól kezdve a halálos pókon át a Munchban látott szőrös, halálra csócsáló izéig… a lehetőségek határtalanok. Ha pedig épp kifogytunk a banditákból, irány a város, ahol is felvehetjük az elkövetkező küldetéseket. Gyönyörű grafika, pazar zene, tökéletes hangulat, ami ráadásul illik az Oddworldhöz… mi kellhet még?

EZÉRT KI A FELELŐS?

A roppant gyenge portokat nem a játékokat jegyző Oddworld Inhabitants csinálta, hanem a Just Add Water nevű csapat, akik mellesleg a viszonylag igényes PS3-as változatokat is készítették. A srácok a cég weboldala alapján roppant büszkék a „munkájukra", noha tény, hogy elsősorban konzolos vállalatként aposztrofálják magukat. A pletykák szerint egyébként most épp a Microsofttal egyezkednek egy XBLA-s Oddboxról. Azt bezzeg valószínűleg nem szúrnák el annyira, mint a vállalhatatlan PC-s kiadásukat.

HOL ITT A GOND?

Mondjuk a pozitív, megbízható technikai háttér nem ártana a siker érdekében. Bár a két új játék kiváló, a PC-s változatok igénytelensége egyszerűen elképesztő, a 90-es évek béna PS2-portjait idézi. A gépigény meglehetősen nagy, ATI kártyákon a Stranger's Wrath szinte játszhatatlan (lásd a boxot), az irányítás pedig botrány, pláne a Munch's Oddysee esetében. Bár manapság minden PC-snek erősen ajánlott egy kontroller beszerzése, ez esetben nincs gyógyír a gondra, mert a gamepadet a játék egy bug miatt képtelen rendesen felismerni. Ehhez még vegyétek hozzá az állandó fagyásokat, a grafikai hibákat, a nem működő mentéseket és a nevetséges PC-s opciókat, melyek speciel a Munchnál nem is léteznek. Olyan az egész, mintha valami vacak Xbox-emulátorral akarnánk játszani. Minden fapados és nehézkes, és a látványt még csak nem is igyekeztek modernizálni (se 16:9-támogatás, se élsimítás, se felbontásállítás, semmi). Érdemes ellátogatni a fejlesztők hivatalos oldalára, nevetséges, hogy egy hónapja az összes bejegyzés az épp aktuális javítás ígérgetéséről szól. Az igazat megvallva nehezemre esett pozitívan nyilatkozni még magukról a játékokról is, mert bár frenetikus az összes, az élményre rányomja bélyegét a konzolbetegségekkel küszködő átirat. Könyörgöm, még a gyorsmentéshez is ki kell lépni a menübe! Sose láttak ezek PC-t? Lényeg a lényeg, a vásárlással érdemes várni pár frissítés erejéig, és bizakodni, hogy a fejlesztők kezdenek valamit az elbaltázott portolás gyenge pontjaival.

HA ATI-S VAGY

Azok, akik ATI (vagy mostanában AMD…) videokártyával rendelkeznek, jobban teszik, ha várnak még a vásárlással egy ideig, mert a Stranger's Wrath az ő kártyáikon tuti szaggatni fog, és millió grafikai hibát produkál. A szerencsétlenebbeknél el sem indul majd a játék, de a „mázlisták" is számoljanak az eltűnő betűkkel, az olvashatatlan menükkel és a villódzó, szűrésmentes textúrákkal. A fejlesztői oldalon egyébként igyekeznek megnyugtatni bennünket, mondván, folyamatosan dolgoznak a megoldáson, az AMD teljes közreműködésével. Mindez azonban messze nem kielégítő egy több mint fél évtizeddel ezelőtt kiadott játék ilyen elkeserítő tálalása után.

Élve vagy halva! Az előbbi megoldás humánusabb, az utóbbi viszont sokkal szórakoztatóbb

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu 2078

»A The Oddbox egy igen szórakoztató ajándék, amit a világ legundorítóbb papírjába csomagoltak be. Az alacsony pontszám az átiratok minőségéért jár, a játékok önmagukban sokkal többet érdemelnének.

»CHOCHO

PRO Négy tényleg fantasztikus játék meglehetősen alacsony áron, melyek közül kettő új a PC-s közönség számára.

KONTRA Az utóbbi egy évben nem láttunk ennyire igénytelen portolást, ajánlott várni a javítások megjelenéséig.

GÉPIGÉNY» PIV 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VRAM, 6 GB HDD

»60%«

MONOTON ZUHANÁS

ALIEN BREED 3 DESCENT

[IRTA JOHNBART] **A Team 17 új, felettébb látványos lövöldesorozata nemcsak azért különleges, mert az egyes epizódok pusztán 2-3 hónap eltéréssel jelentek meg, hanem azért is, mert imigyen sikerült feleslegesen 15 órásra húzni egy facsipesz bonyolultságú koncepciót...**

Kissé savanyúnak tűnhet bevezetőm (félreértés ne essék, az is), így mindenekelőtt hadd szögezzem le, hogy optimizmussal telve álltam neki a Team 17 sci-fi lövöldéjének; elvégre az Alien Breed 3 egy 90-es évekbeli klasszikust igyekszik feléleszteni, az efféle retrózás pedig eddig zömében jól vette ki magát (lásd pl. a Bionic Commando Rearmed vagy a Serious Sam HD esetét). Velük ellentétben az Alien Breed 3 egyrészt ott csúszik el, hogy görcsösen ragaszkodik a húszéves elöd játékmenetéhez, annak minden szálkájával egyetemben, másrészt pedig mert teszi mindezt feleslegesen elnyújtva, három (cirka 5-6 órás) epizód formájában, melyek egymáshoz (és a műfaj egyéb, mostani képviselőihez) képest szinte semmi újdonságot nem tartogatnak.

A Descent alcímet kapó záróakkord így közvetlen elődeihez hasonlóan továbbra is egy sci-fi/horror köntösbe bújtatott shoot 'em up, mely az önkéntelenül is eszünkbe jutó Alien Swarmtól elsősorban hangsúlyos szóló módjával igyekszik elütni. Az ötlet remek, a probléma abból adódik, hogy a játékmenet minden változatosságot nélkülöz: a meglehetősen kiszámítható (5-6 különböző idegenből álló) rohamok mellett továbbjutásunkat minduntalan zárt ajtók/liftek akadályozzák, melyeket a pályán elszórt terminálokkal aktiválhatunk – a probléma az, hogy néha pofátlanul sok konzolt kell végiglátogatnunk, ami a játékidő kitolásának egyszerű, de közel sem élvezetes módja; ha pedig végeztünk, természetesen a folyamat a következő teremben újrakezdődik. A játék ennek köszönhetően már az első óra után tökéletesen monotonná válik, ezen pedig a fejleszthető gyilokszerszámok sem segítenek, fegyverzetünk ugyanis igen szűkös, a megvehető tuning pedig mindegyiknél megegyezik (no meg aranyárban mérik őket). Némi izgalmat (az olykor problematikus kamerakezelés mellett) csupán a bossharcok jelentenek, ott ugyanis nem elég szorgalmasan lőni, hanem tudni is kell, hogy mikor hova célozzunk (értsd: gyenge pontokat kell megszórni) – mindegyik igazi kihívás, kár, hogy meglehetősen kevés van belőlük. A játékmenet így kissé csalódást keltő, a helyzetet pedig a multi sem menti: a kétszemélyes coop három küldetése igen nyúlfarknyi, a Survival meg önmagában nem túl jelentős plusz.

ADATOK

KIADÓ
TEAM 17

FEJLESZTŐ
TEAM 17

MŰFAJ
Shoot 'em up

MULTI
Kétfős online coop

INFO

A 90-es évek legendás shoot 'em up sorozatának feltámasztására tavaly tett kísérletet a Worms-szériáról ismert Team17; az új Alien Breed sztori három epizódja két-három hónapos eltéréssel jelent meg Steamen – ennek záró darabja a Descent.

Igazából az Alien Breed 3 egyetlen téren brillírozik, ott azonban nagyon: ez pedig a grafika, az UE3 motor hajtotta látványvilág ugyanis a gépigény dacára frenetikusan sikerült, szemléljük hősünket akár távolról, akár közelről (az akció ugyanis néha fix kameraállásból, szinte TPS-nézetből folyik). A zuhanó űrhajó javarészt sötét, pusztuló folyosói alkotta terep (amit néha egy-egy rövid, burkolaton tett séta tör meg) igazán hangulatos is lett – kár, hogy az imigyen felépített atmoszférát erősen hazavágja a gyengécske színészi játék (no meg hogy hősünk csak a képregényes átvezetőkben beszél, játék közben csak feliratokat kap). Mindezeknek, illetve az epizódonkénti 9 eurós árnak köszönhetően nem igazán tudom megvételre ajánlani a Team17 sci-fi opusát – elvégre ne feledjük, van már a Steamen egy hasonszőrű lövölde, csak épp az szavatosabb, és ingyenes is...

A koncepció dicséretes, a grafika a maga nemében lenyűgöző, a játékmenet azonban bőven hagy kívánnivalót maga után

A játékvilág íratlan szabálya, hogy még a pusztuló kiborgoknak is tökéletesen kerek keblük kell, hogy legyen

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»65%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu

»Látványos, ámde hamar monotonná váló shoot 'em up akció. Ha az előző két rész megvolt, nagy meglepetés nem érhet, de a többiek jobban járnak az Alien Swarmmal...

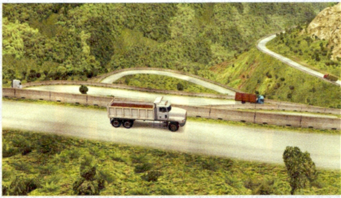
»JOHNBART

PRO
Hangulatos és gyönyörű helyszínek, kezdetben adrenalindús harc...

KONTRA
...amibe 2 óra után beleun az ember, sok fölösleges mászkálás, nehézkes kamerakezelés, sovány multi.

GÉPIGÉNY» Pentium 4 2 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6800 / ATi X700, 2 GB HDD

»75%«



„VESZÉLYES ÚT, AMIN JÁRSZ!”

18 Wheels of Steel Extreme Trucker 2

[ÍRTA JOHNBART] **Felettébb szomorú, mikor egy érdekes, hovatovább remek ötletből nem sikerül maradandó játékot alkotni; az azonban már bosszantó, ha a kérdéses program folytatása is ugyanúgy elvérzik. Az Extreme Trucker 2 igen bosszantóra sikerült...**

Az SCS Software szépkorú 18WoS sorozatának első Extreme Trucker epizódjáról még anno a PGO-n volt szerencsém értekezést írni; bár maga az alapötlet – nevesül, hogy az itthon is ismert kamionos reality-sorozatok alapján készüljön egy, a túlméretes rakományokra és különleges helyszínekre fókuszáló játék – egyáltalán nem volt rossz, a csapat egyszerűen nem tudott mit kezdeni a kamionosszíveket megdobogtató elképzeléssel, a végeredmény így egy kellemesnek induló, de meglehetősen üres és hamar ellaposodó játék lett. Sajnos túl sokat a frissen debütált folytatástól sem szabad várni, a cseh fejlesztők ugyanis (érthetetlen módon) kizárólag az ET azon elemeire gyúrtak rá, melyekkel amúgy sem volt semmi baj...

Az Extreme Trucker 2 hegesztésekor így kizárólag a mennyiségre ment az SCS, ami sajnos meg is látszik a végeredményen, de ne lépjük túl a megengedett sebességet, inkább nézzük, mi az, ami jó lett az új részben. Ott vannak először is a helyszínek: az elGŐd Kanadája, Bolíviája és Ausztráliája mellett új terepként köszönthetjük Montanát, illetve Bangladest – az újoncok remekül festenek, szóval a pályák ezúttal is gazdagon kidolgozottak, egyedi arculatúak, de legfőképp változatosak. Igazából nem értem, hogy ugyanezt a nívót (a játéktér tekintetében) miért nem tudják hozni az eurocentrikus játékok esetén is a srácok. Az eltérő helyszínekhez külön géppark is dukál, itt pedig igazán látszik a fantázia, a kezelésbe vehető járgányok és rakományok számát ugyanis tényleg nem érheti rossz szó: pályánként 7 kamion és 14 különböző szállítmány vár ránk a speciális terhektől (repülőgép, tüzérségi üteg stb.) a túlméretes rakományokig, ami (ha jól matekozok) összesen 35 járművet és 70 vontatmányt jelent. Az eszközök nemcsak számukban, hanem megjelenésükben is tekintélyesek: a csapat nem spórolt a poligonokkal, a szerelvények ugyanis a pályákhoz hasonlóan igen kellemesen néznek ki, ugyanakkor úgy tűnik, a motort is berúgták egy kicsit, mivel végre nem tapasztaltam azt az idegesítő akadozást, ami a German Trucknál még most is az őrületbe kerget...

ADATOK

KIADÓ
SCS Software / ValuSoft

FEJLESZTŐ
SCS Software

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
nincs

INFO

A Euro Truck atyjainak – főleg amerikai piacra szánt – 18WoS kamionos sorozata 2009-ben kapta meg az Extreme Trucker néven elhíresült vadhajtását; bár mi magunk nem ájultunk el tőle, úgy néz ki, eleget hozott a konyhára ahhoz, hogy folytatást kapjon...

Ami jó volt, az jó maradt, ami szúrta a szemünket, az nem változott – az Extreme Trucker 2 még mindig nem az igazi

Jöjjön azonban a feketeleves, ami sajnos erősen árnyalja a fentebb felfestett logisztikai idillt: konkrétan ezúttal is a játékmenet defektes, az ugyanis most is üres, mint a pénztárcám. A korábbi részek pénzkeresését és cégmenedzsmentjét ezúttal is elfelejthetjük, minden alkalommal 2-3 (adott járgánnyal lenyomható) megbízásból szemezgethetünk, melyek sikeres teljesítéséért XP üti markunkat, amivel újabb helyszíneket és további rakományokat oldhatunk ki (bár azokat továbbra is random dobálgatja a játék). Az akut szalagkorlát hiányban szenvedő Bolíviát leszámítva igazi veszély ezúttal sem vár ránk sehol (bár Kanadában végre csúszik a jég), és habár kaptunk egy jobb térképet, egy MP3-lejátszót, illetve pár használható benzinkutat, a vezetési élmény innovációi ezekben ki is merülnek, ami a balsorsú előzményhez hasonlóan ezúttal is egy igen érdekesnek (sőt, szórakoztatónak) induló, de fájdalmasan hamar ellaposodó játékot eredményez. Így marad az ET2 is az SCS europid játékainak szöges ellentéte: pályáiban és járgányaiban nagyon erős, játékmenetében azonban csökevényes – csak remélni merem, hogy az idén érkező Euro Truck 2 mindkét téren kielégíti a műfaj kedvelőinek jogosan növekvő igényeit...

A balra látható rönkből készül Magyarország éves fogpiszkáló-készlete. Szóval csak óvatosan!

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»65%

www.pcguru.hu/2065

»Elődjéhez képest még több ötletes rakomány, szemnek kedves kamion, és a Euro Truck Európáját lealázó minőségű terepek. Kár, hogy a játékmenet tartalmasabbá tételére már nem futotta...

PRO
Rengeteg különleges rakomány és kamion, változatos és kidolgozott helyszínek, apróbb hibajavítások.

KONTRA
Csökevényes játékmenet, az adrenalin és veszélyérzet teljes hiánya...

GÉPIGÉNY» 2.2 GHz-es egymagos CPU, 1 GB RAM, 256 MB SM2.0 grafkártya, 1 GB HDD

»70%«

VIDEOJÁTÉKOK

A videojátékok világa napjainkra szinte teljesen összeolvadt Hollywooddal. Már nemcsak a legnagyobb filmek mellé készülnek játékadaptációk, de az álomgyár is szívesen nyúl a legsikeresebb játékokhoz, hogy megfilmesítse azokat. 2010-ben láthattuk a Prince of Persia mozis változatát, megérkezett a Resident

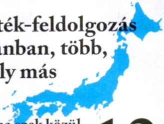
A legjobb értékelések a videojátékfilmek között

[a rottentomatoes.com alapján]

43%	FINAL FANTASY: A HARC SZELLEME (2001)
36%	PERZSIA HERCEGE: AZ IDŐ HOMOKJA (2010)
34%	RESIDENT EVIL (2002)
29%	SILENT HILL (1995)
24%	LARA CROFT TOMB RAIDER: AZ ÉLET BÖLCSŐJE (2003)

A ROTTENTOMATOES-ON 60%-TÓL SZÁMÍTANAK „ÉLVEZHETŐNEK" A FILMEK... 60%

A legrosszabb értékelésű videojáték-feldolgozás a rottentomatoes.com-on a Double Dragon, 0%-kal.



25 videojáték-feldolgozás készült Japánban, több, mint bármely más országban

Azon filmek száma ezek közül, amelyek a Pokémon alapján készültek: **12**

5 videojáték témájú film, ami nem videojátékon alapszik

TRON, AVAGY A SZÁMÍTÓGÉP LÁZADÁSA

BEMUTATÓ **1982** AMERIKAI BEVÉTEL **33 000 000 DOLLÁR** ROTTENTOMATOES ÉRTÉKELÉS: **68%**

HÁBORÚS JÁTÉKOK

BEMUTATÓ **1983** AMERIKAI BEVÉTEL **79 567 667 DOLLÁR** ROTTENTOMATOES ÉRTÉKELÉS: **96%**

KÉMKÖLYKÖK 3D - GAME OVER

BEMUTATÓ **2003** AMERIKAI BEVÉTEL **111 761 982 DOLLÁR** ROTTENTOMATOES ÉRTÉKELÉS: **45%**

A NAGYI SZEME FÉNYE

BEMUTATÓ **2006** AMERIKAI BEVÉTEL **6 090 172 DOLLÁR** ROTTENTOMATOES ÉRTÉKELÉS: **17%**

SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD

BEMUTATÓ **2010** AMERIKAI BEVÉTEL **28 864 000 DOLLÁR** ROTTENTOMATOES ÉRTÉKELÉS: **81%**

A MOZIBAN

Evil negyedik része is, évek óta pletykálnak egy World of Warcraft mozifilmről, és már az Uncharted szereposztása is megvan. Az összefonódás persze nem tegnap kezdődött, és mi most összeszedtünk néhány érdekes filmes/játékos adatot az elmúlt húsz évből.

Azon videojáték-feldolgozásoknak a száma, amelyeknek a címében szerepel kettőspont : 51

Filmek közvetlenül VHS-re, DVD-re

Élőszereplős feldolgozások aránya

14%

Animációs filmek aránya

86%

A legtöbbet termelő videojáték-feldolgozások

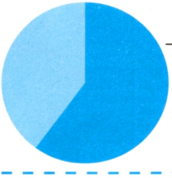
[az amerikai jegybevételek alapján]

LARA CROFT: TOMB RAIDER (2001)	131 168 070 $
PERZSIA HERCEGE: AZ IDŐ HOMOKJA (2010)	90 759 597 $
POKÉMON: AZ ELSŐ FILM (1999)	85 744 662 $
MORTAL KOMBAT (1995)	70 454 098 $
LARA CROFT TOMB RAIDER: AZ ÉLET BÖLCSŐJE (2004)	65 660 196 $

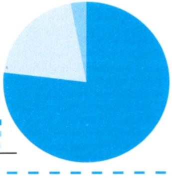
A napjainkig legrosszabbul teljesítő film a kasszáknál a DOA: Dead or Alive, 480 813 dollárral.

A főhősök megoszlása a videojátékos filmekben

Megoszlás nemek aránya szerint



Megoszlás bőrszín szerint



HA KOTICK EGYSZER KINYITJA A SZÁJÁT...

Folytassa, Bobby!

[ÍRTA W

Robert „Bobby" A. Kotickot nem kell bemutatni: ha az ember erősen üzleties kommentárra vágyik a játékiparról, tőle bármikor megkapja. Kotick az Activision/Blizzard vezérigazgatója, és emellett a videojátékipar őrült Dagobert bácsija, aki nemcsak dollárkötegekben fürdik nap mint nap, de még a mikrofonok előtt sem fél bohócot csinálni magából: és mi pontosan ezért szeretjük!

„Ha rajtam múlna, még ennél is magasabbra emelném az árakat"

A 2009-es második negyedévi eredményeket taglaló gyűlésen hangzott el: Kotick elsősorban a Guitar Hero-ról és az új Tony Hawkról beszélt, de az így is 60 dollárra feltornászott játékárakra is érthető. Az eredményt láttuk, a PC-s Starcraft II is több ezer forinttal drágábban indult minden más játékhoz képest!

„Azt hallottuk, hogy az Xbox Live előfizetőinek 60 százaléka kizárólag a Call of Duty miatt fizet"

A Sony után a Microsoft is megkapta a magáét 2010 nyarán: Kotick a Call of Duty elsöprő sikere és a DLC-kből származó mérhetetlen mennyiségű pénzen túl újabb bevételi forrást szeretne kicsiholni a franchise-ból. A fizetős CoD multiról szóló pletykáknak azóta se vége, se hossza.

BIOGRÁFIA

A 48 éves Kotick régi motoros a játékiparban: az Activision elnöki székét már '91 óta birtokolja. Egyik nagy ötlete a nyolcvanas években a Commodore felvásárlása volt, tervei között szerepelt az Amiga 500-as kiherélése – billentyűzettől és lemezolvasótól megfosztva akart belőle Kotick 16 bites konzolt csinálni. Robert 2008 óta az Activision-Blizzard elnöke, évente átlagosan 3 millió dollárt visz haza, emellett pedig több alapítványban is elnökségi tag, amikor épp nem félreértelmezhető interjúkat ad a játékiparról.

„Minden tiszteletem a projekteknek, de nem vagyunk érdekeltek olyan játékokban, amikből nem lehet legalább 100 millió dolláros franchise-t építeni"

A Vivendi Games beolvasztása egyúttal vagy egy tucat játék átvételével is járt, sok közülük azonban nem jutott el a kiadásig, mert az Activision nem látott bennük hosszú távú lehetőségeket. Pár áldozat: Brütal Legend, Ghostbusters. Előbbiért az Activision perre ment, mikor az EA felkarolta azt.

„Ha kiadnánk az egy-másfél órányi videóinkat filmként, az lenne minden idők legsikeresebb filmes hétvégéje"

Kotick a Starcraft II hosszú átvezető videói kapcsán festette le az új jövőképet: öt éven belül az Activision akár pénzért is árulhatja a nagyon drága CG filmeket, vagy a játék árán felül, vagy azon kívül, egyfajta bónuszként a rajongóknak – és a vastag pénztárcájúaknak!

„Ha realisztikusak akarunk lenni, akkor lehet, hogy sem a PSP-t, sem a PS3-at nem támogatjuk majd játékkal 2010-ben és 2011-ben”

Nem csak a Valve feje, Gabe Newell, de Kotick is élesen kritizálta a Sonyt a PS3 első éveiben. 2009 nyarán Kotick megelégelte a platform küszködését: az ultimátum a magas ár ellen szólt. A Sony egy héttel később bemutatta a PlayStation 3 Slimet, drasztikusan szerényebb árcímkével.

„A jó fejlesztők nem akarnak ott dolgozni – ha már sehol máshol nincs lehetőségük, akkor mennek hozzájuk”

2010 nagy csapását az Electronic Arts kapta: Kotick szerint a vállalat nagy, de semmi lelkesedés nincs sem a játékaikban, sem a fejlesztőikben, ezért köt ki az Activisionnél minden nagyobb fejlesztőjük. Pár hónappal később az Infinity Ward zöme az EA-hez igazolt.

„Arra számítunk, hogy több termékünk konzoloktól függetlenül is játszható lesz”

2009 őszén Kotick egy olyan jövőt festett le, ahol sem PS3, sem X360 nem kell majd elsősorban a Guitar Hero-hoz: elég lesz azt csak a tévére kötni. Az ok? A DLC-kből és magából a játékból származó bevétel így teljes egészében az Activisionhöz kerülhet. Mázli, hogy azóta bedőltek a ritmusjátékok!

„A Bungie különös stúdió: talán ők az utolsó minőségi független fejlesztők a világon”

Kotick egyetlen mondattal alázta porig az összes indie fejlesztőt, beleértve az olyan nagy kaliberű cégeket, mint a Valve, az Epic, a Gearbox, az Insomniac vagy épp a Ninja Theory. A tíz évre és egy gigantikus franchise-ra szóló együttműködési szerződésért fizetett összeg mindmáig nem publikus.

„Megőrültél? A Warcraften kívül nincs más játékuk. Hétmillió dollárt adni értük? Őrültség”

Kotick 1995-ös reagálása egy privát ebéd során a Blizzard akkori, 7 milliót kóstáló eladására - az Activision végül tizenkét évvel később 18,9 milliárd (!) dollárért olvasztotta be a Vivendi Universalt, szinte kizárólagosan a Blizzard és a World of Warcraftból származó bevétel miatt.

„Végül kiderült, hogy tényleg sokat késett [a Brütal Legend], minden mérföldkőről lecsúszott, és maga a játék se lett túl jó”

Tim Schafer éles Kotick-kritikájára a vállalatvezető a maga tömör stílusában reagált egy EDGE interjúban, véget vetve a napokig tartó nyilatkozatháborúnak. Schafer később megalázottan kért bocsánatot, amiért Kotickot nyíltan, mindenki előtt egy totális s*ggfejnek nevezte.

10 DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL BOBBYRÓL

1 Bill Gateshez hasonlóan Kotick sem fejezte be az egyetemet, ráadásul az ötletet a mostani Apple-vezér Steve Jobs adta.

2 Kotick már az Apple II-n is játékokat csinált, ráadásul az a Steve Wynn támogatta, aki Vegast is kihúzta a sírból.

3 Kotick a Yahoo igazgatótanácsának tagja volt 2003-tól 2008-ig. Tanácsaiért évente félmillió dollárnál is többet kapott.

4 Kotick az elnöke annak a COD alapítványnak, amely a szolgálatból hazatérő katonáknak segít a beilleszkedésben.

5 Habár Kotick váltig állítja, hogy még mindig imádja a videojátékokat, közeli ismerősei szerint nemigen fog a kezébe kontrollert.

6 Kotick elkötelezett műgyűjtő: rajongása a műtárgyak iránt akkora, hogy egy Los Angeles-i múzeumban is elnökségi tag.

7 Kotick alig félmillió dollárért vett annak idején részesedést az Activisionben: a vállalat két éve 4,9 milliárd dollár árbevétellel rendelkezett.

8 Kotick alapfizetése 2009-ben 953 ezer dollár volt, a bónuszoknak hála mégis 3,151 millió dollárt vihetett haza.

9 Kotick eredetileg csak a Blizzardot akarta felvásárolni, de a Vivendi az egész vállalaton túl akart adni.

10 Az Askmen.com portál 2010-ben a 16. legbefolyásosabb emberré választotta Kotickot: még Obamát is maga mögé utasította.

KÖZEL A TÖKÉLETESSÉGHEZ

LittleBIG Planet 2

[ÍRTA KRYSS] **Visszatérés a kreativitás földjére, avagy megérkezett a LittleBigPlanet 2! A PS3 egyik legjobb játéka és egyben az elmúlt évek legötletesebb „csináld magad" platformere felturbózott formában tér vissza, hogy bebizonyítsa: még bőven vannak újdonságok Sackboy tarsolyában.**

ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

FEJLESZTŐ
Media Molecule

MŰFAJ
platform/logikai/egyéb

MULTI
van + co-op

INFO

A 2008-ban megjelent LittleBigPlanet lenyűgözte a játékvilágot, nemcsak a felhasználók, de a kritikusok is imádták, a Metacritic oldalon az összesített értékelése 95%, és a PC Guru is 98%-ra értékelte az első részt.

Akik szerették a LittleBigPlanet első részét, azok bizonyára a második epizódot is imádni fogják. Őket nem szükséges meggyőzni arról, hogy ezt a játékot bizony komoly hiba lenne kihagyni, sokkal inkább azok szemét szeretném felnyitni, akiknek valamilyen rejtélyes oknál fogva eddig elkerülte a figyelmüket ez a gyöngyszem, esetleg nem kapták meg a kellő löketet, ami a játék azonnali megvételét segíti elő. Annyit mindenképpen szükséges tudni, hogy a játék alapja szinte semmit sem változott az előző részhez képest: ugyanaz a kedves és aranyos figurákkal megszórt platformjáték maradt, mint amit két évvel ezelőtt megszerettünk.

A fejlesztőcsapat, a Media Molecule persze minek változtatott volna bármin is, hiszen már korábban is nagyszerűen működött a játék minden egyes részlete. A jól bevált elemeket feleslegesen bolygatták volna meg, inkább az eddigi élményre dobtak rá még egy lapáttal, és az alapokat képező Create módon javítottak, továbbá bevezettek néhány új játékmenetbeli elemet is. Bár igaz, az előzetes információk alapján félő volt, hogy egy maréknyi újítás kevés lesz a számozott folytatáshoz, azonban annyit már most leszögezhetünk, hogy a kész produktummal maradéktalanul elégedettek lehetünk.

VÁLTOZATLAN ALAPOK

Akárcsak az eredeti, az LBP 2 is egy nagyszerű platformer, amely kidolgozott egyjátékos móddal rendelkezik, viszont fontos kiemelni, hogy a játék legnagyobb vonzerejét a kooperatív mód, illetve a pályaszerkesztő jelenti. A főszereplő továbbra is Sackboy, az első pillanattól imádni való figura, akinek feladata a különböző akadályokon való átjutás, valamint a pályákon megtalálható levonók, grafikai elemek és más, később felhasználható tárgyak gyűjtögetése lesz. A teljes egészében háromdimenziós külső mellett a játéktér 2D-s, a térben való mozgás három különböző síkon engedélyezett. A Story mód a fejlesztők által készített pályákat veszi sorra, amely igaz, hogy némi történetet is bemutat, de ezen a területen ne számítsunk semmi igazán kiemelkedőre. Sokkal inkább arról szól ez a rész, hogy megtanuljuk kezelni a játékot, megismerkedünk az irányítással, mindemellett a legfontosabb, hogy látni fogjuk, milyen lehetőségeket rejt a pályaszerkesztő. A különböző világok egy csomó nagyszerű ötletet vonultatnak fel, mindegyik pálya teljesen egyedi, és a játék előrehaladtával folyamatosan egyre nehezebbek lesznek. Igaz, hogy első hallásra a közel 30 pálya nem tűnik kifejezetten soknak, viszont mindegyikük kellően hosszú, emellett a százszázalékos értékelésért komolyan meg kell majd dolgoznunk. Abban az esetben, ha minden apróságot szeretnénk összegyűjteni, garantáltan izzadni fogunk, hiszen a sok-sok rejtett hely megtalálása mellett lesznek igazán komoly feladatok is, melyek próbára teszik az ügyességünket – ezek még a gyakorlott játékosokat is kemény kihívások elé állíthatják. A megszokott platformer részek mellett találkozni fogunk egy sor meglepő újdonsággal is, így például egy méhecskére felpattanva egyik pillanatról a másikra egy lövöldözős játékká változik át a LittleBigPlanet. Több poént természetesen nem szeretnék lelőni a Story módból, mindenkinek meghagyom a felfedezés örömét, viszont annyit mindenképpen el kellett árulnom, hogy milyen meglepő helyzetekbe is tud keveredni a mi Sackboy-unk.

> Már az első rész is a tökéletesség határait súrolta, azonban a második rész még ehhez képest is tudott újat nyújtani nekünk

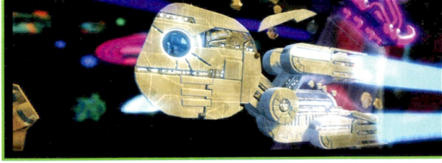
Tippek, trükkök, tanácsok

GYAKOROLJ!
Az LBP2 sajátos irányítását erősen szokni kell. Ha többször meghalunk egy adott pályaszakaszon, akkor nem a játék a hibás (sőt, még csak nem is a kontroller). Saját bénaságunkat csak némi gyakorlással és többszöri újrapróbálkozással tudjuk orvosolni.

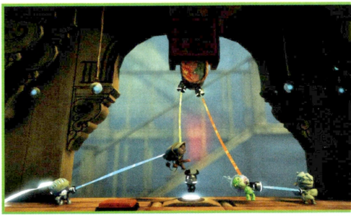
CSAK HA RÁÉRSZ
A LittleBigPlanet 2 rabolja az időt, észre sem fogod venni, hogy egy „ötperces menet" igazából mennyi ideig is tart. Tényleg csak akkor üljünk le játszani, ha nem kell sietnünk sehová. A pályaszerkesztőben természetesen még durvábban telik az idő.

VÉGTELEN JÁTÉKIDŐ
Bár a játék rendelkezik egy nagyszerűen kidolgozott Story móddal, mégse keseredjünk el abban az esetben, ha már az összes pályát kivégeztük. A felhasználók által létrehozott sok-sok ezer aréna az esetek többségében még a fejlesztők nagyszerű ötletein is túlmutat.

SZÁRNYALJON A FANTÁZIÁD!
Engedd szabadjára a fantáziád, és tudatosítsd, hogy a LittleBigPlanet világában nincsenek szabályok! Felejtsd el a klasszikus értelemben vett pályaszerkesztőt, és készülj fel arra, hogy itt szinte bármilyen játékot létrehozhatsz – legyen az lövöldözős vagy akár egy egyszerűbb versenyjáték.



A LittleBigPlanet 2 – akárcsak az első rész – nemcsak azért fantasztikus, mert hihetetlen lehetőségek rejlenek benne, hanem azért is, mert a cukiságfaktor még a fiúk számára is fogyasztható



Ha amúgy magányos farkas vagy, akkor is azt javasoljuk, hogy próbáld ki a LittleBigPlanet 2 kooperatív és multi módját, ugyanis a program ezen részei megduplázzák a single player zsenialitását!

ÚJDONSÁGOK

Az előbb említett egyedi pályarészek mellett lesz egy sor új játékmenetbeli elem is, melyek még érdekesebbé teszik a programot. Az egyik legfontosabb, hogy a felszedhető extrák száma jelentősen kibővült. Lehetőségünk lesz arra, hogy a kilőhető kampó segítségével felkapaszkodjunk bizonyos tárgyakra, a különleges kesztyűnek köszönhetően erősebbek leszünk, és a nagy és nehéz objektumokat is megmozgathatjuk. Természetesen az első részből ismerős tárgyak is visszatérnek: a jetpack, a vizes pályákhoz elengedhetetlen oxigénpalack, illetve a Metal Gear Solid-os letölthető szakaszokon bemutatkozott festéklövő fegyver is a repertoár részét képezi.

A közösségi funkciókat tekintve is jelentősen átszabták az LittleBigPlanetet, hiszen egyszerűbbé vált a keresés, logikusabban lettek kategorizálva a pályák, mindemellett a barátaink ajánlásai is könnyebben érhetők el. A PlayStation Network azonosítónkkal az LBP.me közösségi weboldalra bejelentkezve összeállíthatunk egy listát, melya játék következő elindításánál automatikusan letöltődik. Közvetlenül a számítógépünk böngészőjében válogathatunk a legújabb, illetve a legtöbb pozitív értékelést bezsebelő pályák közül, a fejlesztők ajánlásait szintén itt nézhetjük meg. A közösségi funkciókat tekintve tehát a legapróbb részletre is gondoltak, külön jó pont, hogy minden nagyszerűen működik.

GYŰJTŐI KIADÁSOK

A gyűjtők megint örülhetnek, hiszen a LittleBigPlanet 2-ből két különböző gyűjtői kiadás is megjelent. Az európai játékosok egy fémdobozos csomaghoz juthatnak hozzá, amely 7 egyedi kosztümöt, valamint 5 exkluzív PlayStation Network avatart tartalmaz. A tengerentúliak egy jóval érdekesebb pakkot kaptak, melyben igaz, hogy csak a játék egyszerű kiadása bújik meg, viszont kárpótlásként egy Sackboy plüssfigurával és egy szép könyvtámasszal lesznek gazdagabbak, melybe mindkét játék doboza belehelyezhető. A 13 kosztüm, valamint az 5 darab PSN avatar szintén a csomag része.

ALKOSS!

Mint arról már korábban volt szó, a játék csúcsát nem maga a Story mód, sokkal inkább a Create menüpont jelenti. Itt hozhatjuk létre egyedi pályáinkat, melyeknek csak a kreativitásunk szabhat határt. Már most is rengeteg érdekes aréna és játékmód áll a rendelkezésünkre, melyek sok esetben még csak nem is hasonlítanak az LBP álomszerű univerzumára. Felejtsük el a klasszikus értelemben vett pályaszerkesztőt, és képzeljünk el egy olyan világot, ahol a különböző elemek segítségével nemcsak platformjátékot, hanem sok más dolgot is létrehozhatunk. A mélyebb testreszabhatóságnak köszönhetően a korábban említett 2D-s játékok mellett lehetőségünk van megalkotni akár egy teljes egészében háromdimenziós lövöldözős játékot, felülnézetes versenyjátékot vagy bármilyen egyéb stílusú ügyességi címet. Természetesen akkor sincs probléma, ha nem vagyunk fogékonyak a szerkesztősdire, hiszen a közösségi szekcióban több százezer, sőt, akár millió, mások által létrehozott arénát próbálhatunk ki. Az első rész összes pályáját megkapjuk (ez a szám jelenleg 3,5 millió felett jár), ami mellé naponta százasával érkeznek az újabb darabok. Már most rengeteg arcade játék megkapta a saját LittleBigPlanetben létrehozott klónját, a legendás Pong, a Pac-Man, illetve többfajta léghokis programot és tower defense játékot is kipróbálhatunk.

TÖKÉLETES

Az LBP2 egy fantasztikusan jó játék lett, nem is gondoltuk volna, hogy a fejlesztők képesek lesznek ennyi újdonságot belezsúfolni a programba. A már alapból nagyszerű pályaszerkesztő egy csomó új elemmel lett gazdagabb, új grafikai motort kapott a játék (bár a különbség az első részhez képest nem igazán szembetűnő), az apróbb, de annál izgalmasabb játékmenetbeli újdonságok pedig egy újabb szintre emelték az LBP-élményt. Egyedüli hibának talán csak a kezdeti irányításbeli nehézségeket lehet felróni, viszont idővel mindenki bele tud majd rázódni. Hiba lenne kihagyni, hiszen egy játék áráért egy rendkívül színes univerzumot kapunk, mely sok-sok érdekes játékot rejt.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1924

»A LittleBigPlanet 2 ajtót nyit egy rendkívül érdekes és színes univerzumra, ahol nem létezik lehetetlen, az alkotásnak csak a kreativitásunk szabhat határt.

»KRYSS

PRO
Aranyos és élvezetes, a pályaszerkesztő zseniális, több játékot kapunk egy csomagban.

KONTRA
A kezdetekkor az irányítást szokni kell.

»98%«

EGYEDI HANGOK

Az LBP2-ben lehetőségünk van egyedi hangokat használni, így még érdekesebbé tehetjük az általunk tervezett pályákat. Ehhez természetesen szükségünk lesz egy mikrofonra – egy zenés játék kiegészítője, egy headset vagy akár a PlayStation Eye kamera is megfelel a célnak.

KOMPATIBILIS

Az első részben megvásárolt letölthető tartalmak miatt ne fájjon a fejünk, az LBP2-be nagy szerencsénkre minden egyes kosztüm áthozható! Kedvenc Killzone és Metal Gear figuráinkat nem kell újra megvenni, sőt, ezeket akár az új elemekkel is kombinálhatjuk.

DLC-ÁRADAT

Akárcsak a LittleBigPlanet első részéhez, nagy valószínűséggel a második epizódhoz is özönleni fognak a fizetős tartalmak. Igaz, hogy már most is rengeteg fajta Sackboy létrehozható, de egy DC hősökből álló csapatnak még mindig nem tudnánk ellenállni.

TÁRSASÁGBAN

Ami a legfontosabb: haverokkal játszva, offline, egy szobában garantáltan megváltozik a véleményed az addig egyedül nyúzott LBP2-ről. Hihetetlen szórakoztató egymást kerülgetve, rángatva és természetesen legfőképp segítve teljesíteni a több játékosra szabott pályákat.

Sin & Punishment: Successor of the Skies

[IRTA MIGUEL] **A Wii ellen általában az az érv, hogy nincs rá igazi hardcore játék. Persze attól függ, mit értünk hardcore alatt.**

Ha az önismétlő FPS-klisék halmazát nézzük, akkor valóban, a Wii nem a mi konzolunk. Azonban ha olyan játékra vágyunk, ami az igazi, játéktermi rail shooterek hangulatát hozza vissza hibátlanul, akkor meg is van az új kedvencünk, ugyanis a (Japánon kívül tökéletesen ismeretlen) Sin & Punishment második része igazi kincs. A történet szerint valami izék vagyunk, akik egy hercegnőt mentenek meg, és... Hát szóval, nem igazán figyeltem oda erre a részre, mert a fénypisztolyos játékok története általában véve a ballaszt szerepét tölti be, a lényeg akkor jön, mikor megjelenik a képernyőn a kismilliárd szétlőhető objektum, és bár lehet, hogy keretsztori tekintetében is lenne miért méltatnom a Treasure játékát, igazából inkább meghagyom a helyet arra, hogy az akcióról ömlengjek. A lényeg a következő: a pályát oldalról látjuk, a célpontok (amik a földön mászó egy- vagy többemeletes szörnyek és a levegőben úszó, hasonló méretű szörnyek szegélyezte spektrumon mozognak) körülöttünk repkednek, és nekünk két dolgunk van: egyrészt elkerülni, hogy bántódásunk essen, másrészt elérni, hogy a képernyő egyéb elemei ne mozogjanak életvidám bizsergéssel (ezt amúgy tehetjük szabad célzással, vagyis a Wiimote-tal mutogatva, de be is foghatjuk a nekünk tetsző ellenséget, hogy kicsit nekikészüljünk egy nagyobb löketnek). Ha ez megvan, jön a bossfight, itt picit figyeljünk, hogy elkapjuk a ritmust, és ráérezzünk a győztes stratégiára – gyerekjáték az egész. Főleg azért, mert bár a játék nem könnyű, a nagyvonalú checkpoint-rendszer miatt csak ritkán kell pár percnél többet visszalépnünk egy-egy mellel levett rakéta okán. A kooperatív multi fura, mert bár két főszereplő van, a kétjátékos módban nem egy-egy szereplőt irányítunk, hanem egyikünk az épp aktuális főhőst, másikunk pedig valami hirtelen odakerülő utánfutót – persze ez mit sem von le a dupla élvezetből. Ha kell egy játék, amiben a minőségi lövöldözés a cél, az S&P: SotS lesz a barátod.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Treasure

MŰFAJ
rail shooter

MULTI
2 fő

INFO

Hamisítatlan játéktermi hangulat egy klasszikus rail shooterben – igazi hardcore játék Wii-re.

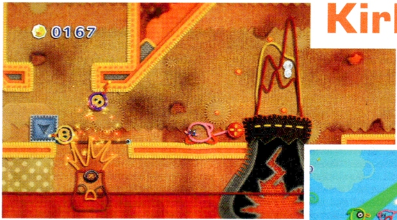
GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

PRO: Majdnem tökéletesen megvalósított shooter, a műfaj klasszikusainak útján.

KONTRA: Nagyon rövid, pár óra alatt vége is a mókának.

»85%«

Kirby's Epic Yarn



[IRTA MIGUEL] **Néha nehéz megmondani, hogy egy játék melyik korcsoportnak készül. Kirby legújabb kalandja például első látásra a legkisebbeket célozza meg – de akkor vajon miért játszunk vele vigyorogva napokon keresztül mi, felnőttek is?**

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
HAL Laboratory

MŰFAJ
platform

MULTI
2 fő

INFO

Minden, amiért Kirbyt eddig szerettük, megváltozik – ebből születik meg az elmúlt időszak egyik legcsodálatosabb utazása.

Húszéves játékhősökkel ritkán esik meg akkora csúfság, mint szegény öreg Kirbyvel: nemcsak a jól megszokott külalakját és tulajdonságait veszti el, de a komplett világ kifordul a sarkaiból. A rózsaszín labdacsfiúból hirtelen körfiúvá váló ikon a dolgok szerencsétlen fordulata miatt elveszti eddigi jellegzetességét (korábban a lenyelt dolgok kiköpésével, illetve a bekapott ellenségek tulajdonságainak elbitorlásával harcolt), és egy pillanatig mi magunk is meglepődve állunk, hogy akkor most mit is kezdjünk ezzel a pink dologgal itt, amiből kiesik minden, amit lenyel, de aztán megindul az Epic Yarn gőzhengere, és magával ragad mindenkit, aki a tévé előtt ül. A tökéletesen új alapokra helyezett játékmechanika és körítés bámulatossága csak csillagegységekben mérhető: az alapvetően

tökegyszerű platformjáték minden eleme új formát kap, a szinte minden ötödik percben más és más alakot öltő főhős nagyjából ugyanebben az ütemben készteti elragadtatott „óóó"-zásra még a legkeményebb lelkű férfit is (hogy az egyévesek szemébe kiülő nettó csodálatot már ne is említsem), ám az igazi csoda akkor jön, mikor nekiállunk kihasználni a mindenféle rövidáruból összefércelt környezet interaktivitását. Az alap, hogy a szakadt talpú, síró macit egy fonalcsapással mosolyra fakaszthatjuk, még azon is csak simán vigyorgunk, hogy a világ egy-egy darabját kedvünk szerint gyűrhetjük (átugorhatatlan szakadékok esetén ideális lehetőség), azonban amikor először surranunk bújkáló egér módjára az alapszövetet adó anyag alatt, komolyan megbillen a hitünk a mesék nélküli, felnőtt világ szükségességében. Mondhatnám, hogy a játék túl könnyű, de inkább azt mondom, hogy kellemesen könnyed – végigjátszani nem kihívás, ellenben minden apróságot felfedezni, minden kincset megcsodálni már komoly, mégis hálás feladat. Mindenképp használjuk ki a kooperatív multi lehetőségét, amennyiben van kivel, Kirby kis kék haverja szintén partner a jóban.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

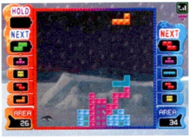
PRO: A szó legpozitívabb értelmében véve aranyos, ráadásul nemegyszer zseniális.

KONTRA: Ha nem figyelünk oda, túlságosan könnyű.

»90%«

Tetris Party Deluxe

[ÍRTA MIGUEL] **2010. június 6-án ünnepelte fennállásának huszonhatodik évfordulóját az alap Tetris, a mindenki által ismert szovjet csoda.**



A fenti tényt nem azért írtam, hogy villogjak azzal, mennyit tudok a játékiparról (főleg mert ennek is a Wikipedián néztem utána), hanem mert érdekelt, hogy hány év telt el úgy, hogy a menetrend szerinti Tetris-kiadások annak ellenére érnek el üzleti sikert, hogy igazi változtatásokat végeznének a fejlesztők. A válasz: 26. A tavaly nyáron megjelent Tetris Party Deluxe csak a címében brillírozik, valójában az új játékmódok kevés kivétellel felejthetőek, de szerencsére az alap annyira erős még most, a háromdimenziós csodák korában is, hogy önmagában elviszi a hátán az egészet (a zseniálisan idegesítő zene ellenére is). Viszont ha már a készítők nem átallottak komolykodni a címben, vegyük sorra, mire is gondoltak. A party szó valószínűleg a multiplayer módoknak köszönhető: Magyarországon vajmi csekély esélyünk lesz nyolcadmagunkkal tetrisezni, de jó tudni, hogy a TPD erre is képes lenne – boldogan elmondanám, hogy milyen érzés az ilyesmi, de sajnos nem ismerek hét másik embert, akinek DS-e ÉS Tetris Party Deluxa is van egyszerre.

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**

FEJLESZTŐ **Hudson Soft**

MŰFAJ **Tetris**

MULTI **max. 8 fő**

INFO

Egy igazi alapjáték, félig-meddig modern köntösben – vajon a sok cicoma hoz valami újdonságot?

(Amúgy valahogy úgy képzelem, mint a kooperatív pasziánszt: ki lehet találni speciális szabályokat, de attól még nem lesz értelme a dolognak.) Sokkal többet ígér a Deluxe kifejezés, ami kocsi, szálloda és nő esetében valami átlagon felülit ígér, így van alapja a túlzó elvárásoknak. Főleg, ha azt is látjuk, milyen címeket kaptak az egyes minijátékok: a Master Mode a neve ellenére lényegénél fogva csak pillanatnyi gyönyört ad, ugyanis rögtön

a legmagasabb fokozatba kapcsolva indítja el az alap Tetrist. Érdekesebb a Shadow (egy előre kirakott árnyékformát kell megtöltenünk kockákkal), illetve hangulatos a Field Climber is, ahol úgy kell pakolgatnunk az elemeket, hogy az alul szaladgáló emberke fel tudjon mászni egészen a képernyő tetejéig. Közepes méretű kérdőjel a Field Race, ahol egy kis kockával (tetriminóval, a játék alapegységével) kell akadályokat kerülgetni és száguldani a képernyőn – nem feltétlenül rossz ötlet, csak a Terishez annyi köze van, mint a Need for Speedhez. Ahogy mondtam – van benne kraft, de a legjobb még mindig a negyedszázados alap, de azt meg minek vennénk meg újra.

GRAFIKA» »70%

HANG ÉS ZENE» »65%

JÁTÉKÉLMÉNY» »80%

PRO Az alapjáték még mindig időrabló, és azért a sok selejtes extra között van pár értékes apróság is.

KONTRA Azért csak-csak ugyanaz a Tetris ez, amit egy ezresért utánunk dobnak a lengyel piacon...

»79%«

Sonic Colours

[ÍRTA MIGUEL] **Sonic a túlfoglalkoztatott videojáték-ikonok iskolapéldája: bár évente legalább négy programban szerepel, talán sosem volt még ennyire padlón az egykor világsztár sündisznó. Egyszer azonban minden rossz sorozat megszakad.**

ADATOK

KIADÓ **Sega**

FEJLESZTŐ **Dimp**

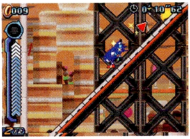
MŰFAJ **Platform**

MULTI **van**

INFO

A kék sündisznó újra száguld – és végre nem tesszük üresbe két pálya után...

Valószínűleg az igazi újításokat már csak a 3DS-en megjelenő nyolcadik generációs (nincs hely belemenni, de a lényeg, hogy a Colours nagyjából a 7. generáció vége) Sonicban láthatunk majd, azonban a kék (miért akarok folyton hörcsögöt írni) sün azért végre ismét megvillantotta, miért is volt ő a király annak idején. A Coloursban a felállás ugyanaz, mint régen: Dr. Eggman a gonosz, Sonic meg a gyors, pattogó hős, aki ezúttal a Wisps nevű idegen fajt menti meg, akik mindezt úgy hálálják meg, hogy mindenféle extra tulajdonsággal ruházzák fel az amúgy sem mindennapos rágcsálót (azért lézernyalábbá eddig talán soha nem változott, de lebegni és dagadni se nagyon tudtunk eddig), aki ezek segítségével képes teljesíteni az adott pályát. A játékmenet is a régi, dicső időket idézi: helyenként zseniális pályatervezés, remek dizájnelemekkel és alapötletekkel, ami úgy hoz új és egyszeri megoldásokat, hogy közben képes belekeverni a jól megszokott lejtőket és meredélyeket, hogy a hullámokat és karikákat már ne is említsem. A szédítő sebesség most is megvan, és ha már a karikák szóba kerültek, említsük meg a jól megszokott aranygyűrűket, meg az egyéb cuccokat, amiken keresztül kell száguldjunk egy-egy pálya megoldása közben (azt hiszem a „cucc" ezúttal tökéletesen visszaadja a történéseket: mire felfogjuk, mit is szedtünk fel, már hat képernyővel odébb járunk). Érdemes amúgy az újonnan szerzett tulajdonságokkal visszatérni a korábban már lejátszott pályákra, hiszen addig sosem látott helyekre juthatunk el. A világok mindegyikének végén



természetesen meg kell küzdenünk a helyi menővel, ez általában könnyen kivitelezhető feladattá válik, amint rájövünk, mi is a hatékony módszer ellenük. A játék összességében nem nehéz, azonban vannak igen rosszul megtervezett helyek, amik láttán még a legelszántabb Sonic-rajongó is nekilátna egyenként kitépkedni a kis kék szemétláda tüskéit (pedig nem is az ő hibája, mi vagyunk bénák). Ez a helyenként rapszodikus nehézség amúgy az egyetlen igazi negatívum, amit említeni tudok, hiszen ezt leszámítva minden pontosan megfelel a „Hogyan készítsünk villámgyorsan teperő sündisznós játékot" c. alapműben foglaltaknak.

GRAFIKA» »75%

HANG ÉS ZENE» »80%

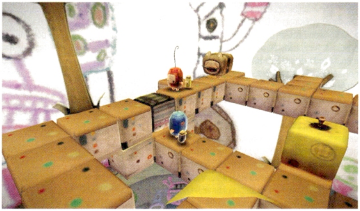
JÁTÉKÉLMÉNY» »80%

PRO Végre minden egyéb kacifánt helyett az eredeti Sonic-érzést kapjuk, ráadásnak némi földönkívüli extrával.

KONTRA A nehézség kisúlyozásával még bíbelődhettek volna egy keveset a laborban.

»80%«

2010. november 10. óta hivatalosan is elérhető Magyarországon az Xbox Live szolgáltatás, s ennek örömére indítottuk el Xbox Live Arcade rovatunkat, amiben minden egyes alkalommal igyekszünk olyan, csak az Xbox Live-on elérhető játékokat bemutatni, amelyek minőségük, illetve kivitelezésük okán érdemesek lehetnek a Guru olvasóinak figyelmére.



ilomilo

[IRTA BATE] **Természetesen a január sem telhetett el jófajta Xbox Live Arcade játékok nélkül, és a választásunk ezúttal egy bájos logikai játékra, az ilomilóra esett, amelynek aranyos külseje és cuki karakterei mögött kezdetben egyszerű, majd egyre bonyolultabb feladványok rejlenek, amelyek megoldása bizony hosszú percekre képes lefoglalni még a briliánsabb elmék agytekervényeit is.**

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
SouthEnd Interactive

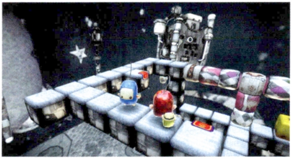
MŰFAJ
logikai/platform

MULTI
2 fő offline co-operative

INFO

A játékot fejlesztő SouthEnd Interactive nem kezdő a játékpiacon, többek között nekik köszönhető a 2003-as XIII is.

Az ilomilo nem a történetével ejtett minket rabul, az ugyanis egyszerű és habkönnyű, lényegében csak ügyes alibi a logikai feladványokhoz. Itt van nekünk ilo és milo, a két jó barát, akik minden napjukat együtt töltik a parkban. Kedves kis lények ők, csak kissé feledékenyek, így reggelente elfelejtik az utat egymáshoz, és a mi feladatunk, hogy minden egyes pályán összehozzuk a hőn áhított találkozót. Ez így elsőre nem tűnik túl bonyolultnak, azonban az ilomilo éppen attól lesz zseniális, hogy ebből az egyszerű felállásból is képes kihozni többórányi, olykor komoly fejtöréssel tarkított, élvezetes játékot. A leküzdendő pályák kockákból épülnek fel, és nem csupán síkban, de térben is gondolkodnunk kell, ugyanis kis hőseink helyenként képesek a kockákat körbejárni, és alkalmanként nemcsak arra kell figyelnünk, hogy egymás mellé érjenek, de azt is meg kell oldanunk, hogy egy síkban, a kocka ugyanazon oldalán legyenek. Aztán ott vannak még az akadályok, szakadékok, hiányzó kockák, amiket különleges extra elemekkel tudunk áthidalni. Van mozgatható kocka, van kiteríthető kockaszőnyeg, akad forgó és világító változat is. Ilo és Milo a mozgatható segédeszközökből egyet tarthat magánál, de lényegében bárhol felhasználhatják őket a pályán, sőt, amit az egyikük lerak, azt a másik fel is veheti. A kis lényeinket felváltva irányíthatjuk, így mindig a „közös" munka eredménye lesz a nagy találkozás. A pályákon amúgy nem csak mi mozgolódunk, találkozhatunk barátságos lényekkel, akik utaztatnak minket, illetve barátságtalanokkal, akik elállják az utunkat, de a hozzáállásuktól függetlenül mindkettőjüket felhasználhatjuk (avagy fel kell használnunk) arra, hogy Ilo és Milo összetalálkozhassanak. Rajtuk kívül még gyűjthető csecsebecsék is várnak ránk (mindenféle bónuszokért, achievementekért), illetve összeszedhetünk pici Safka lényeket is, akikre ha kellően odafigyelünk (azaz begyűjtjük mindegyiküket), akkor bónusz pályát nyitnak meg nekünk. A játék négy fejezeten keresztül több mint negyven területet tartogat számunkra, s a pályák furfangosságának köszönhetően folyamatosan keményedő kihívásokkal kell szembenéznünk, minek eredményeképpen jó pár órát eltölthetünk a kis kedvenceink terelgetésével. Az irányítás pofonegyszerű, a kamerakezelés átlátható és felhasználóbarát, a grafika pedig az egyszerűsége ellenére is nagyszerű. Szép, de visszafogott színek, jópofa karaktermodellek és fejezetenként változó környezet kényeztetik a szemünket. A zene a külalakhoz hasonlóan bájos, azonban egy idő után a változó „hangszerelés" ellenére is monotonná válik, akárcsak ilo és milo tappancsainak hangja, ami mondjuk két óra folyamatos játék alatt könnyen az agyunkra mehet. Ettől függetlenül az ilomilo egy gyönyörű és szórakoztató agytorna, ami mentes mindenféle erőszaktól, így bátran elé ültethetjük a fiatalabb korosztályt is.



Kevés jobb érzés van annál, mint mikor a kellemes agymunkának köszönhetően végre összehozunk két egymást kereső barátot

ÉS AMIT MÉG ÉRDEMES LETÖLTENI

DEAD RISING 2: CASE WEST **Ha esetleg nem volt elég a zombihajkurászásból a Dead Rising 2-ben, akkor most itt van az ősszel megjelent program XBLA-s folytatása, amiben ismét Chuck Green karakterét irányíthatjuk, csak ezúttal csatlakozik hozzá az első részben megismert fotóriporter, Frank West is. A történet tovább kígyózik, a lényeg ezúttal is a túlélés, és ismét bizonyítást nyer az örök igazság: zombikat irtani párosban sokkal jobb élmény.**

X-MEN **Az Xbox Live szerencsére egy olyan hely, ahol számos régi kedvencünk felbukkan, kicsit felturbózva, a korhoz igazítva. Ebbe a kategóriába tartozik az X-Men játék is, ami egy jó kis oldalnézetes beat'em up, amiben a híres mutánscsapat, az X-Men tagjait irányíthatjuk mindenféle gonosz elemek ellen. A játék nem egy komoly agymunka, de ha szereted a műfajt, vagy nagy képregénybolond vagy, akkor ez a program simán megér 800 MS-pontot.**

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/2086

»Bájos logikai játék, ügyes platformelemekkel megtoldva, tökéletes kikapcsolódás, mindenféle erőszak nélkül, számos agymozgató feladvánnyal.

PRO
Ötletes és elgondolkodtató pályák, csinos 3D-s grafika, kellemes, szerethető hangulat.

KONTRA
A hangok egy idő után kicsit idegesítőek, és nem ártott volna egy rendes co-op mód.

»89%«

MONSTER DASH

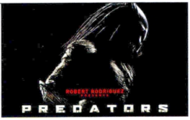
ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **0,79 euró (~250 Ft)** FEJLESZTŐ **Halfbrick Studios**

● **Vámpírok és múmiák, zombik és kisördögök. Jobb az ilyeneket gyorsan helyretenni. Hol a shotgunom?**

A Monster Dash egy rettentően egyszerű, de annál szórakoztatóbb platform játék, amely alkalmas arra, hogy akár több órát is elbohóckodjunk vele, de tökéletesen megfelel azon rövidebb időintervallumokra is, mikor csak arra várunk, hogy befusson az általunk várt busz vagy a villamos. Műfaját tekintve amúgy a játék egy érdekes platform és oldalnézetes beat'em up hibrid, ahol nekünk összesen három dolgunk van: nem beleesni a szakadékokba, nem belefutni az úttorlaszokba, és elpusztítani a pályán szembejövő ellenfeleket. Ezen három dolog teljesítésére két gomb áll rendelkezésünkre, egyrészt az ugrás a bal sarokban, illetve a lövés a jobb sarokban. Az irányítással, azaz az előrehaladással nem kell foglalkoznunk, az ugyanis automatikus, sőt, ahogy haladunk előre úgy lesz egyre nagyobb a sebességünk – a játék így teszi próbára a reflexeinket. A szakadékokat és a torlaszokat természetesen az ugrás gombbal vészelhetjük át, míg a szörnyeket (vámpírok, zombik, múmiák, kisördögök) vagy a fegyverünkkel vagy – Mariós módra – a fejükre pattanásunkkal likvidálhatjuk. A pályákon amúgy találhatunk tuti extrákat is, életerő szívecskék, durvább fegyverek (gépágyú, villámvető, stb.) vagy éppen a haladásunkat kényelmesebbé tévő járművek (pl. király motorbicikli) képében. A célunk amúgy nem más, mint, hogy minél több métert tegyünk meg elhalálozás nélkül (emígyen döntve meg a barátaink rekordjait), s a játékot az teszi igazán változatossá (a gyorsulással járó kihívásnövekedés mellett), hogy minden egyes megtett 1000 métert követően egy új pályára teleportálódunk. A grafika egyébként a maga nemében kiváló, főleg ha az iPaden játszunk a HD-változattal. A Monster Dash nem igényel agymunkát, éppen ezért tökéletes kikapcsolódás, és az egyszerűsége ellenére is olyan program, amit többször elő lehet venni, a szórakozás minden esetben ugyanúgy garantált – éppen ezért simán megéri azt a 79 eurócentet (nagyjából 250 forintot), amit az AppStore-ban elkérnek érte. ●

PREDATORS

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **0,79 euró (~250 Ft)** FEJLESZTŐ **Chillingo Ltd**

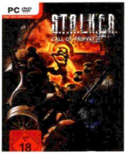


Azt hiszitek túlzunk, de az AppStore-ban mindössze 79 eurocentért kapható Predators játék (ami a nyáron bemutatott Predators film „hivatalos átirata") sokkal királyabb Predator élményt biztosít, mint a nem is olyan régen nagyjából tízezer forintért vesztegetett legújabb Aliens vs. Predator játék. Az iPhone-ra, Touch-ra és iPadre egyaránt megjelent Predators egy jófajta kis hack'n'slash, annak minden pozitív elemével. A helyszín a filmben már megismert vadászbolygó, a karakterünk pedig egy fiatal Predator, aki természetesen azért van itt, hogy bizonyítsa a rátermettségét – méghozzá a planétára hurcolt gazfickók szetelésével. Mint említettük, hősünk csak kezdő, és a rendelkezésre álló nagyjából húsz pálya során nekünk kell kőkemény harcost faragni belőle. Kezdetben csak a pengéink és a láthatatlanság áll a rendelkezésünkre, de ahogy haladunk előre, úgy gyűjtünk honor-pontokat, ezek által fejlődünk és nyitunk meg új cuccokat, és szép lassan kőkemény és megállíthatatlan gyilkológépekké válunk. Az irányítás a szokásos, bal oldalon az „analóg kar", jobb oldalon a támadás és az extrák (fegyverválasztás, láthatatlanság), a használatra pedig nem lehet panasz, habár mint minden iOS-re készült játéknál, az elején szokni kell a navigálást. A grafika a maga nemében nagyszerű, a környezet szépen kidolgozott, és a karakterek is rendben vannak, annyira, hogy még a filmben látott szereplők (mint például Adrien Brody) is felismerhetőek. Ahogy haladunk előre, úgy válik a játék egyre keményebbé, így nem csak egyszerű gyepálásról van szó, kellő adag kihívás is szorult a programba. A játék abszolút megéri az árát, azonban arra érdemes figyelni, hogyha valóban eredményesek akarunk lenni benne, akkor a normál videojátékokhoz hasonlóan idő és kellő odafigyelés kell a pályák végigviteléhez – tehát nem egy „öt percre előveszem" típusú programról van itt szó. ●

● **Többet ésszel, mint böhöm nagy ólomköpő fegyverekkel. Egy jó Predator számára nem létezik olyan, hogy túlerő.**

TOP 5 CLASSIC

vásárlási tanácsadó **FILLÉRES KLASSZIKUSOK**



S.T.A.L.K.E.R. – CALL OF PRIPYAT Ez a hely nem ereszt...

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **GSC World Publishing** FEJLESZTŐ **GSC Game World**

Miközben már javában a második részről igyekszünk megtudni minden információt, nem mehetünk el szó nélkül a S.T.A.L.K.E.R. első részének „kistestvérei" mellett sem, főleg azért, mert a Call of Pripyat – a legutóbbi standalone kaland – már mindössze 3000 forintért beszerezhető. A 2010 elején megjelent játék igencsak elnyerte a tetszésünket, főleg azért, mert a játékmenetben sikerült felülmúlni még a nagy elődöt, a S.T.A.L.K.E.R.-t is. A történet ugyan nem olyan kiemelkedő, mint az első részben, de a zóna végre tényleg egy veszélyes hely, tele mindenféle fura teremtménnyel, anomáliákkal, és akkor még nem is beszéltünk olyan finomságokról, mint a fejleszthető fegyverek vagy a leamortizálódott felszerelés javítása. Mindent egybevetve a Call of Pripyat a legjobb az eddig megjelent S.T.A.L.K.E.R. játékok közül, szóval ha még nem volt alkalmad kipróbálni, akkor érdemes belevágni, ugyanis egy kiváló kaland vár rád FPS köntösbe ültetve.

GTA-ból sosem elég GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY

ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Rockstar** FEJLESZTŐ **Rockstar**

Az előző számunkban ugyanezen rovat hasábjain a GTA 4 jóárasított (4990 Ft) változatát ajánlottuk a figyelmetekbe, most pedig itt a folytatás, hiszen a Grand Theft Auto 4 „világában" játszódó két új történet (The Lost and the Damned, The Ballad of Gay Tony) elérhető külön PC-s csomagban is, méghozzá az alapjátékhoz hasonló kellemes árfekvésben. Ugyan ezekben a történetekben nem a GTA negyedik részének főhősét – Nicot – irányítjuk, de persze ez nem azt jelenti, hogy nem minőségi anyaggal van dolgunk. A Rockstar ezúttal sem aprózta el a fejlesztést, kiváló karakterek és érdekes történetek várnak ránk a Liberty City Epizódok során, a szokásos szabadsággal és lehetőségekkel. Ha tehát már végigjátszottad a negyedik részt, túl vagy a versenyeken, a sok kis apróságon, és még mindig nem untál rá a játékra, akkor ez a csomag kiváló választás lehet, hiszen újabb szórakoztató órák várnak rád Liberty City utcáin.

ARMA 2: OPERATION ARROWHEAD Realitás felsőfokon!

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **3590 Ft** KIADÓ **Bohemia Interactive Studio** FEJLESZTŐ **Bohemia Interactive Studio**

Az ARMA 2 sokatok számára már ismerős lehet, hiszen az előző számunkban ez a játék kapott helyet a DVD-n teljes játékként. Érdemes tudni, hogy a 2009-es megjelenésű programnak tavaly nyár végén lett egy kiegészítője, az Operation Arrowhead, amelynek elindításához – sokak legnagyobb örömére – még az alapjátékra sincs szükség. A csomag most kevesebb mint 4000 forintért beszerezhető, habár az ár alacsony(abb) volta nyilván annak is köszönhető, hogy az Operation Arrowhead csak egy egészen rövid kampányt és viszonylag kevés számú (összesen hét) küldetést tartalmaz. Szerencsére a harcias tartalom már jóval „pofásabb", hiszen számos új fegyver és jármű helyet kapott a programban, és még mindig itt van az ARMA 2 legnagyobb vonzereje, a realizmus, és a durva multi, ahol egyszerre több tucat ember feszülhet egymásnak virtuális formában. Ha tehát elég képzettnek érzed magad, vagy már kitoltad az alap ARMA 2-t, akkor nem kérdés, hogy beszerzed-e.

Az univerzum megmentőre vár! MASS EFFECT 2

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **EA** FEJLESZTŐ **Bioware**

A Bioware-t és munkásságát biztos, hogy nem kell bemutatnunk egyetlen olvasónknak sem, ahogy az egyik legnagyobb sikerüket, a Mass Effect-sorozatot sem. Nemrégiben mindenkit lenyűgözött a harmadik rész első videója, s mindeközben a tavaly év elején megjelent második rész is kellemes árzuhanásba kezdett, minek köszönhetően most már mindössze 4500 forintért hozzájuthatunk Shepard parancsnok második kalandjához. Ugyan a folytatás a szerepjátékok felől inkább az akciójátékok irányába mozdult el (és ez sokaknak nem tetszett), ettől a Mass Effect 2 még egy kiváló program, amely számos újítást eszközölt az első részhez képest, még pörgősebbé, élvezetesebbé téve ezzel a játékon belüli csatákat. Ha ez még nem lenne elég, akkor kapunk még egy remek sztorit is, kiváló látványvilággal, így ha még nem szerezted be ezt a remekművet, akkor most itt a pompás alkalom, ennyi pénzért egy ilyen mestermunka igazi ajándék.

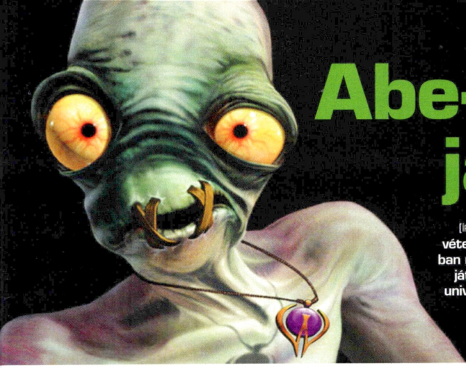
RESIDENT EVIL 5 Ó-ó-ó Afrika!

ÉRTÉKELÉS **91%** ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **Capcom** FEJLESZTŐ **Capcom**

A Resident Evil-sorozat sokáig kerülte a PC-s platformot, vagy olyan portokkal „ajándékozta" meg a felhasználókat, amelyek nem okoztak felhőtlen örömet senkinek. Szerencsére a Capcom idővel összeszedte magát és az alapvetően konzolra fejlesztett játékainak olyan átiratokat készíttetett, amibe már nehéz lett volna belekötni a PC-s játékosoknak. Ebbe a kategóriába tartozik a Street Fighter IV és természetesen a Resident Evil 5 is, a játék, ami ugyan már jelentősen eltávolodott az első rész túlélőhorror műfajától, de ennek ellenére megmaradt minőségi alkotásnak, csak éppen az akció zsáneren belül. Letaglózó hangulat, elképesztő grafika, dinamikus harc, változatos fegyverarzenál és helyszínek, izgalmas főellenfelek és persze kooperatív mód, hogy ne egyedül kelljen szembenéznünk Afrika minden veszedelmével. Mindez most nagyjából 4500 forintért lehet a tiétek, és higgyétek el, ennyit bőven megér ez a kiváló játék.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Star Wars: The Force Unleashed – Ultimate Sith Edition (2990 Ft), **Prince of Persia: The Forgotten Sands** (4990 Ft), **Settlers 7: Paths to a Kingdom** (4990 Ft)



Abe-kézláb játékok

[ÍRTA STÖKI] **Az Oddboxx gyűjtemény kapcsán vétek lenne nem elővenni a nosztalgiarovatban minden idők egyik legfurcsább platformjátékát, illetve úgy általában az Oddworld-univerzumot. Bár az első rész már régiségnek számít, időtállóságát jól mutatja, hogy ma is megállja a helyét egy ilyen gyűjtemény a piacon.**

Lorne Lanning – ezt a nevet jegyezzük meg az Oddworld-játékokkal kapcsolatban, ő ugyanis az Oddworld Inhabitants fejlesztőstúdió alapítója és igazgatója. Mint a stúdió neve mutatja, Lanning víziója kezdettől egy furcsa játékvilág létrehozása volt, illetve annak benépesítése különféle játékhősökkel. Mindenekelőtt Abe-bel az Abe's Oddysee-ből.

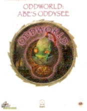
ABE, A MEGSZÁLLÓ

Az Oddworld-játékokban közös pont, hogy gonosz és haszonleső lények aljasul kihasználják, kínozzák és megpróbálják eltüntetni a világ nem annyira gonosz lényeit, miközben mindenféle fura szerkezetekbe és indusztriális helyszínekbe botlik a játékos. Az Abe's Oddysee is ennek szellemében készült, és bár műfaját tekintve lerágott csont – egyszerű oldalnézetes platformjáték – volt, megmutatta, hogy ebbe a zsánerbe is lehet még újat hozni. A főhős egy ronda békafejű lény volt, Abe, aki boldogan élte a rabszolgák életét egy húsgyárban, amíg rá nem jött, hogy a gyár igazgatói az ő fajtársaiból szeretnének új termékeket gyártani. Emberünk (ronda békafejű lényünk) tehát fellázadt, és útnak indult, hogy kiszabadítsa a szolgákat és leszámoljon a gaz húsipari nagytőkésekkel. A játékmenetbeli újítás egyrészt az előbbi teendőhöz kapcsolódott: egyszerű utasításokkal lehetett irányítani a szolgákat, ami már-már NPC státuszba emelte őket. A másik nagy találmány a megszállás képessége volt: Abe egy varázslattal átvehette a hatalmat egy-egy ellenség fölött, ami rengeteg trükközésre adott lehetőséget (például ha a megszállt lénynek voltak vérebei, azokat rá lehetett uszítani egy másik ellenségre). A játék egyébként két befejezést is tartogatott attól függően, hogy mennyi szolgát szabadítottunk ki.

KÉTRÉSZES ÖTRÉSZES

Az Abe's Oddysee-t 1997-ben adta ki a GT Interactive, és a játék osztatlan sikert aratott a sajtóban (még a szigorúságáról híres Edge is 8 pontot adott rá a 10-ből). Világos volt, hogy kell folytatás, és Lanning eleve ötrészes nagy sorozatnak szánta az Oddworld-játékokat. Azonban csak a második rész jelent meg a pentalógiából, az előző generációs Xboxra 2001-ben kiadott Munch's Oddysee – illetve kijött még 1998-ban az Abe's Exoddus és 2005-ben Xboxra az Oddworld: Stranger's Wrath, de ezek nem számítanak bele a tervezett nagy sorozatba. Az Oddworld Inhabitants a Munch után több játékot is bejelentett, és ezek nagy részét később törölte, majd inkább filmezéssel kezdett foglalkozni (de továbbra is az Oddworld univerzumon belül). Az utóbbi években azonban más fejlesztőcsapatok is jelét adták annak, hogy készítenének Oddworld-játékokat. Állítólag a Maxisnál három éve készül egy Oddworld-közeli program, tavaly nyáron pedig a Just Add Water jelentette be, hogy Oddworld világa őket is hívta. Szóval még reménykedhetünk, hogy Abe-et nem utoljára láttuk a PC képernyőjén.

Az Oddbox kapcsán ismét előtérbe került Abe és világa, mi pedig abban bízunk hogy nem utoljára. Folytatást akarunk!



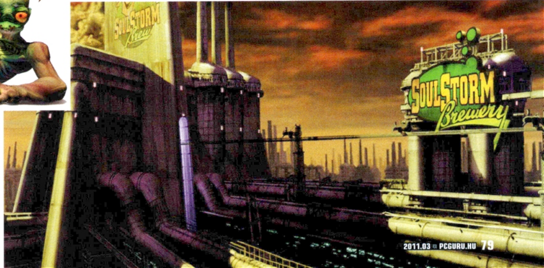
ADATOK

KIADÓ
GT Interactive

KIADÁS ÉVE
1997

PLATFORM
DOS, Windows, PS1

Abe nem egy modellalkat, de ennek ellenére mi szeretjük.



Káró vagy pikk vagy?

[ÍRTA STÖKI] **Kicsit rendhagyó témát veszek elő az ehavi Gondolatébresztő rovatban, a játékosok egy lehetséges tipizálását. Általában nem szoktam erőltetni az olykor lila ködtől sem mentes bölcsészi eszmefuttatásokat, de a Minecraft (és úgy általában az MMO-k) kapcsán érdekes elővenni egy dolgozatot, amit maga Richard A. Bartle, a MUD egyik atyja írt.**

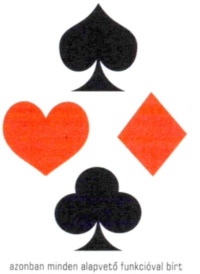
A rendszerbe sorolás és archetípusok kialakítása régi törekvése az emberiségnek, olyan törekvés, ami segít jobban megérteni a minket körülvevő világot. A különféle jellemző személyiségtípusokra már az ókorban kitaláltak több felosztást, a legismertebb mind közül Hippokratész temperamentumtana, ami testfolyadékokhoz közötte az emberi archetípusokat, úgymint: melankolikus, kolerikus, szangvinikus és flegmatikus. De a XX. században is nagy divatja volt a személyiség-archetípusok kutatásának, Kretschmer például testalkatokhoz (piknikus, atlétikus, leptoszom) kötötte ezeket, és persze nem szabad megfeledkezni Jung nagy hatású archetípusairól sem. Persze mindez nem kell, hogy érdekeljen egy egység sugarú játékost, a játékokban nincsenek archetípusok, legfeljebb karakterek és kasztok.

INFO

Ha egy kicsit utánagondolunk, akkor az ember alapvetően tipizálós fajta, azaz szereti rendszerbe sorolni a dolgokat. Vannak teljesen alapszintű rendszerek, mint például a szeretem és nem szeretem kategóriák, és vannak egészen bonyolult rendszerek, ami alapján például az embertársainkat tipizáljuk. Legújabb Gondolatébresztős cikkünkben most azt vizsgáljuk, miképp is működik ez a játékvilágban.

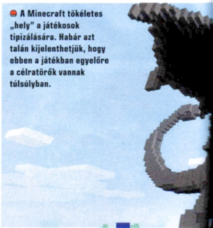
AZ MMO-JÁTÉK NÉGY SZÍNE

Amiért mégis elővettem a témát, az Richard A. Bartle egy 1996-os dolgozata, aminek már 1990-ben megfogalmazta az alapjait, és amire az Escapist egy cikke hívta fel a figyelmemet (érdemes elolvasni itt: www.mud.co.uk/richard/hcds.htm). Aki esetleg nem tudná: Bartle legendás fejlesztő, azon két ember egyike, akik az első, eredeti MUD-ot fejlesztették. És talán a fiatalabbaknak már azt is el kell magyarázni, mi az a MUD: a rövidítés a Multi-User Dungeont takarja, ez volt az első szerepjáték, amivel egyszerre több játékos játszhatott hálózatban. A MUD a hetvenes évek végén született, bőven az Internet előtt, amikor még a szerepjátékosokat nem segítette (vagy éppen gátolta?) csillogó-villogó grafika, hanem a fantáziájukra hagyatkozhattak. A MUD azonban minden alapvető funkcióval bírt ahhoz, hogy nyugodt szívvel nevezhessük ős-MMORPG-nek. Miután elkészült a MUD, Bartle sokáig csiszolgatta, követte a játék és klónjai alakulását, és mint pszichológiával kacérkodó ember, figyelte a játékosokat. Az említett dolgozatban ennek a megfigyelésnek az esszenciája olvasható. Bartle négy archetípusra osztotta az MMO-játékosokat, és egészen briliáns ötlettel, kihasználva az angol nyelv szójátékaiban rejlő lehetőségeket a franciakártya négy színéhez kötötte ezeket az archetípusokat. Bartle szerint az MMO-játékosok négy tipikus személyiségtípusa aszerint, ahogy játszanak: célratörő (achiever), felfedező (explorer), érintkező (socializer) és gyilkos (killer). A franciakártya színei pedig mint tudjuk, káró, kőr, treff és pikk, de ezek a színek a kártyán levő alakjuk után angolul négy olyan nevet kaptak, amik mind bírnak más jelentéssel. A káró neve diamond, azaz gyémánt, a kőré heart, vagyis szív, a pikk neve spade (ásó), a treffé pedig clubs (a szónak pedig van egy olyan jelentése is, hogy „bunkósbot"). És ebből már ki is lehet következtetni, hogy Bartle archetípusai hogyan jönnek össze a kártyalapokkal: a célratörők mindig valamilyen feladat teljesítésére hajtanak, például gyémántot (diamond, káró) és más kincseket keresnek. A felfedezők a tudásért, információért tekernek, ha kell, felássák a világot (spade, pikk), hogy megismerjék. Az érintkezők más játékosokkal érintkeznek, szocializálódnak, szívesen barátkoznak (heart, kőr). A gyilkosok pedig más játékosokat csapnak agyon, akár bunkósbotokkal (club, treff).

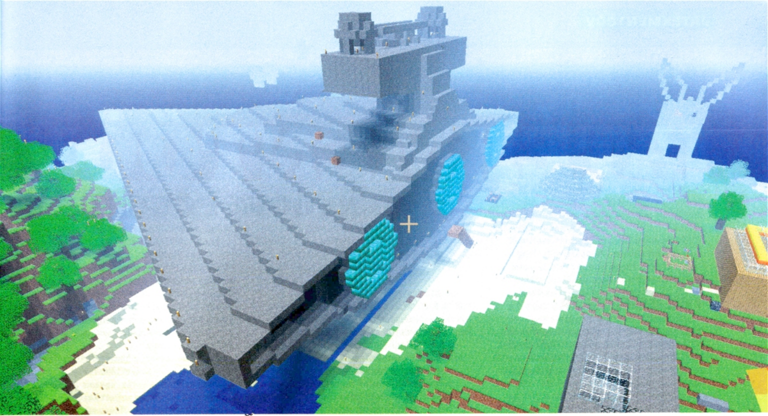


KÁRÓ KATONÁK, MÁSOKRA PIKKELŐK

Nem nehéz rájönni, hogy ez a tipizálás milyen játékosi viselkedéseket ír le. A célratörők azok, akik egyik küldetésről a másikra haladnak, határozott léptekkel a végkifejlet felé, jellemzően inkább a játék fősodra érdekli őket. Kompetitív alkatok, igyekeznek

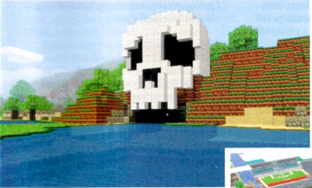


A Minecraft tökéletes „hely" a játékosok tipizálására. Habár azt talán kijelenthetjük, hogy ebben a játékban egyelőre a célratörők vannak túlsúlyban.



a legjobbak vagy elsők lenni valamiben. A felfedezők ezzel szemben részletesen feltérképezik a virtuális világot, lassan és alaposan haladnak előre, ők írnak hosszas guide-okat, részletes statisztikákat ingyen a gamefaqs.com-ra. Az érintkezők elsősorban a társas élményért járják a fantáziavilágokat. Ismert, hogy a World of Warcraftet több ezer játékos arra használja, hogy beszélgessen más játékosokkal és együtt múlassa velük az időt, mások elismeréseit keresi – ők az érintkezők. Végül, a gyilkosok azok a trollok, akik a pusztításban lelik örömüket, függetlenül a játék küldetéseitől és céljaitól – lásd a South Park vonatkozó epizódját.

Attól, hogy grandiózus koponyás barlangot építgetsz még korántsem leszel „Killer".



Persze, mint Bartle is megjegyzi, általában ezek az archetípusok kisebb-nagyobb mértékben keverednek a játékosokban. A káró típusú játékosok, azaz a célratörők például általában nem elégszenek meg azzal, ha valamiben kiemelkednek, szükségük van arra is, hogy a teljesítményüket elismerjék – ami már a kőr játékosok felé tolja el kicsit őket. Hasonlóképpen egy kis felfedezőt is találunk még a nagyon gyilkos vagy nagyon érintkező módon játszó játékosokban is, igen ritka, hogy egy játékos egyáltalán nem kíváncsi a virtuális környezetére.

ARCHETÍPUSOK A MINECRAFTBEN

Az utóbbi idők legnagyobb underground sikere, a Minecraft szerverein is meg lehetett figyelni a fenti archetípusokat, ami azért érdekes, mert a játék még egyáltalán nincs kész. A Minecraft alkotója, Markus „Notch" Persson még erősen dolgozik a multin, és amíg ez nem készül el, nem kerül bele multiba a játék savaborsát adó survival mód, amiben éjszakai zombitámadások ellen kell majd védekezni. Viszont a játék világa különféle textúrákkal ellátott kockákból épül fel, és ezekkel a kockákkal már lehet játszani, építkezni a még erősen béta állapotú multiban, hiába nincsenek még zombik.

És ez a virtuális legózás elég volt ahhoz, hogy előhívja Bartle archetípusait. Megjelentek a célratörők, akik kitalálnak maguknak egy célt és megvalósítják azt – esetünkben a cél általában egy eléggé grandiózus építmény vagy szerkezet, amit a játékos hangyaszorgalommal összerak a játék építőköveiből, hogy aztán sütkérezhessenek a dicsfényben. A felfedezők természetesen ezeket a látványos építményeket mennek megnézni, mint holmi online turisták, és ingáznak a szerverek között. Az érintkezők azért járnak a Minecraftbe, hogy együtt homokozhassanak a többi gyerekkel: az építményeken ugyanis többen is dolgozhatnak, ami erős közösségi élményt rejt magában. És persze ott vannak a gyilkosok, akik szétrúgják mások homokvárait, azaz belerondítanak a kész építményekbe.

Zárásul esetleg gondolkodjatok el azon, hogy ti milyen archetípusba tartoztok leginkább (elárulom, hogy én a felfedezőbe). És ha még nem próbáltátok ki a Minecraftet, tegyétek meg, érdemes.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

THE SABOTEUR

➲ A The Saboteurrel lenne a gond. Nemrég újra lett telepítve a Windows, és most Win7 van fönt. A Windows XP-n eddig hibátlanul működött a játék, de most amikor bekapcsolom, akkor a főmenüben úgy 1-2 mp után kiakad (minden elkezd rezegni, de nem mozdul), és csak a zenét hallom normálisan. Please, help! A választ előre is köszi.

ATI videokártyák és Windows 7 okozta fagyásra készült anno patch, tehát töltsd le és telepítsd, mondjuk innen: http://tinyurl.com/5uq4odq

DEAD SPACE

➲ Elakadtam a Dead Space-ben, ki tudnál segíteni egy végigjátszással?

Magyar nyelvű végigjátszás itt található: http://tinyurl.com/654ogho, viszont csak regisztráció után tölthető, de a regisztráció meg ingyenes.

KING ARTHUR – THE ROLE-PLAYING WARGAME

➲ Segítséget szeretnék kérni a King Arthur játékkal kapcsolatban (eredeti, steames). Sok csata közben a játék „game launcher" hibát észlel, és kiüti magát. Többen írták, hogy ez általában a crackelt verzióknál fordul elő, de mint írtam, a játék eredeti. Várom segítségetek! ➲ TOMLORD

A Microsoft Visual C++-ból tedd fel a legfrissebbet, ugyanis ez az egyetlen elismert gyógymód, egyébként ezt megteheted a Windows frissítéseknél, vagy akár az MS oldaláról. Forrás: http://tinyurl.com/6cvn7mr

LEGO STAR WARS

➲ A Lego Star Warsszal lenne problémám, ugyanis az LSW 2: The Original Trilogy megvan PS2-re, és a 4. rész első szintjén (Secret Plans) már van 9 Minikitem és Minikit-Detektorom. A detektor jelzi az utolsót is, de nem tudom, hogy kell megszerezni. Ez ott van, ahol találkozok a Story módban a „Rebel Friend"-del, Free Playben pedig csak egy „Rebel Trooper"-rel.
Még egy utolsó Minikit-probléma van az LSW-ben: a 6. részben az utolsó előtti (Jedi Destiny) pályán is egy utolsó bónusz hiányzik, ami a detektor szerint egy kicsi, kocka alakú szobában van, ahol egy jó nagy lyuk van a padló közepén.
Nagyon köszönöm: ➲ JOZSEVADER

Secret Plans: A helyet nem igazán sikerült beazonosítanom, de a http://tinyurl.com/62ym83m videón az említett pálya minikitjei mind szerepelnek. – Jedi Destiny: A helyiség falán lődd szét az összes vicik-vacakot, aztán a lyuk körül, ha figyelmesebben megnézed, piros, érintkezőkkel felszerelt padlólapokat láthatsz, nos, ezeken a padlólapokon kell úgy körbejárni a lyukat, hogy mindegyik lap zölden világítson, és aztán előtűnik az a fránya minikit.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

➲ A Prince of Persiában a második pályán nem tudok felugrani egy szobor fejére, hogy megszerezzek valami kardot. Pedig a játék kiírja, mit nyomjak, segítségvideót is néztem, de hiába nyomom a jump-ot és a special actiont egyszerre, nem ugrik. Előre is köszönöm.

Az nem kard, hanem az Idő tőre, amivel majd manipulálni tudod a játékban az időt (lassítás, visszapörgetés etc.), klassz cucc, és a kiírással ellentétben nem egyszerre kell nyomni a két gombot. Az ominózus szobornál a tenyerére úgy tudunk felugrani, hogy a jobb oldali fallal szembe helyezkedünk, felfutunk rá (special action+előre), és a felső holtponton megnyomjuk az ugrás gombot (jump) – így hátrafelé, pont a megfelelő helyen landolunk. Ha felérsz a szobor válláig, a jobb oldalon – a szobor fejfedőjén szintén a falon felfutás a megoldás, aztán a felső holtponton ugrás, de itt jön a nehezebbik rész: csak az ugrás gombot kell nyomogatni jó ütemben, pont amikor mindig a szemközti falhoz ér a herceg. Ha ez sikerül, akkor faltól-falig ugrálva egyre magasabbra jutsz, végül fel egészen a tőrhöz.

RISEN

➲ Azt szeretném kérdezni, hogy amikor átmentem az alapkiképzésen, és elküldenek Ignatiushoz, ő megmutatja a könyvtárat, és azt mondja, hogy olvassak el minden könyvet. Én elolvastam mind a hármat, és amikor mennék jelenteni, hogy elolvastam, akkor ő azt mondja, hogy hazudok, pedig én mindent elolvastam a könyvtárban! Most mit csináljak? Carlos parancsnok engedélyével jöttem mágiát tanulni, ha ez számít valamit.
Köszönettel: ➲ GROX

A minden könyvet a könyvtárban szófordulat mögött egy picivel több is rejtőzik, mint a szó szerinti jelentés, ugyanis a könyvtárban a falon van egy rejtett kapcsoló, amely egy titkos ajtót nyit. Oda is nézz be, mert ott is lesz olvasnivaló...

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

➲ A Brotherhoodban az a problémám, hogy sokszor, ha multiban stunnolni akarok, akkor közben megöl a célszemély. Ám ha engem stunnolnak, semmit sem tudok tenni. Van valamilyen counter-stun?
Köszönettel: ➲ RATTA21

Tudomásom szerint nincs counter stun, többnyire arról van szó, hogy az ellenfeled már befogott, és az általa elindított assassination mozdulatsor magasabb prioritású, mint a stun, tehát már végigmegy a mozdulat, és megöl. Vagy egyszerűen a lag miatt érzed így, azaz túl nagy a pinged, és ugye ilyenkor késve jut el hozzád a jel, hogy már rég megöltek, mire te megmozdultál. Egyébként ezért kell mindig hátulról vagy oldalról használni a stunt.

MASS EFFECT 2

➲ Azt szeretném kérdezni, hogy amikor Samara hűségét kell elnyerni, akkor hogyan kell meggyőzni a lányát? Mert nekem sehogy sem ment.
Előre is köszönöm. ➲ LAWRENCE

Félreértetted a szituációt, Samara nem MEGGYŐZNI, hanem MEGÖLNI akarja a lányát, aki egyébként egy elfajzott gyilkos... A végső párbeszédben csak két választás van: vagy segítesz Samarának, így Morinth meghal, és elnyered a hűségét, vagy Morinthnak segítesz, és akkor Samara hal meg.

THE INCREDIBLE HULK

➲ A The Incredible Hulk-kal lenne egy apró problémám. A zöld X part2 küldetésnél nem tudom, hogy kell megölni a nőt. A többit sikerült, de nőt nem tudom, mert ha megütném, akkor eltűnik. Hogyan lehet megölni? Előre is köszi.

Az említett hölgyemény Vapor, és amikor gáz halmazállapotú, akkor kell egy

thunderclap kombóval ájultra pofozni, ha pedig már beájult, jól megdorgálod, és ezt még párszor elismételni.

CALL OF JUAREZ

➲ Elakadtam a Call of Juarez első részében a 6. epizódban. Felvettem a mesterlövészpuskát, és utána nem tudok továbbmenni. Mit kell csinálni? Előre is kösz. ➲ BENCE

A katonák vagonjának végén, ott, ahol a haldokló katona mellett a távcsöves puska volt, az ajtót lezárták a banditák. Az ajtó lezárása esetünkben azt jelenti, hogy a másik oldalról egy deszkával ki lett támasztva, szóval vonatból ki, a géppuskás vagonnál mássz át a szerelvény túloldalára, és kövesd az ösvényt, ami a dombra visz. A dombról rálátsz az ajtót eltorlaszoló fadarabra, amit a távcsöves puskával ki tudsz lőni.

MASS EFFECT

➲ A problémám az lenne, hogy a 2009. év végi szám mellékleteként kapott dobozos Mass Effecthez nem tudok telepíteni se patchet, se a Bring Down the Sky DLC-t, mert telepítéskor az a hibaüzenet jön ki, hogy a nyelv nem egyezik a játék nyelvével. Mit lehetne ez ellen tenni? A segítséget előre is köszönöm. ➲ ÁRON

A magyar nyelvű verzióhoz van kimondottan magyar nyelvű tapasz, de egyébként is általános, hogy az adott régiójú játékhoz külön jelenik meg javítás, és csak azzal hajlandó működni. A patch innen tölthető: http://tinyurl.com/6ff9p7j, és a Bring Down the Sky-ból is létezik lokalizált verzió: http://tinyurl.com/y9u8sbe

FABLE

➲ A Fable-lel lenne a gondom. Nem tudom, hogyan kell kiegészítőket rakni a fegyverembe. Addig értem, hogy kiválasztok egy kedvelt fegyvert, de utána hogyan illesztek bele kiegészítőt? Ha tudtok, kérlek, segítsetek. A választ előre is köszi.

Nem minden fegyverbe lehet kiegészítőt tenni, csak a jobb minőségű darabokba, amelyeknek van legalább 1 augmentation slotja. A cuccok között előkeresed a fegyvert, és itt lesz egy augment menüpont, kiválasztod a kiegészítőt, és kész, legalábbis így emlékszem.

STALKER: CALL OF PRYPIAT

➲ A fent említett játékban két küldetésnél elakadtam.
1. Amikor a Bloodsuckerek fészkét el kell gázosítani, tudom, hol van a gáz, de a „b" jelzésű kulcs nincs meg. Azt hol találom?
2. Amikor Cardannak szerszámokat kell vinni, hol lehet kalibrálásra alkalmas készletet szerezni?
Ha tudnátok segíteni, nagyon hálás lennék.

1. Az egyik kulcs a híd elején van az UAZ roncsában – gondolom, ez az, amit megtaláltál, a másik pedig azon a részen, ahol leszakadt a híd, nos, ott lent a szakadékban lesz még egy autóroncs, azt hiszem, szintén UAZ-é, és abban lesz a b kulcs.
2. Prypiatban az egyik az áruház/vegyesbolt alagsorában, a másik pedig a Művelődési házban.
Itt térképet is találsz: http://tinyurl.com/6z25mud -> Spoiler -> Szerszámok

WOW

➲ A World of Warcraft játékkal játszom, és a Wrath of Lich King kiegészítő telepítésekor kis hiba adódott: The file „D:\World of Warcraft\Data\enGB\AccountBilling.url.Trash" could not be deleted. If this problem persists, please contact Blizzard Technical Support. ConflictManager::FindObjectsRecursive/phantom file). Ezt írja ki. Kérném a segítséged!

Az egyik netes fórum bejegyzése szerint a háttérben futó programok okozzák a hibát. CTRL+ALT+DEL kombóval hozd elő a feladatkezelőt, a futó folyamatok közül pedig zárd be azokat, amelyeket az alábbi weblap említ, és próbáld újra a telepítést: http://tinyurl.com/64qwu2s

MIRROR'S EDGE

➲ Az lenne a problémám, hogy amikor a Mirror's Edge-dzsel játszok, és jönnek a rendőrök, akkor mindig elkezd beszaggatni, de ha csak a tetőkön egyedül ugrálok, akkor rendesen fut (ez nem azért van, mert ha ott vannak a rendőrök, akkor több karakter van egy térben, és emiatt lelassul?). Az 1.01-es javítás fent van. Válaszodat előre is köszönöm. Üdv: ➲ DANKEE

Előfordulhat, hogy a több számolgatással járó helyszíneken megugrik a gépigény, de azért mindenképp próbáld ki a következőt: a játékban a beállításoknál kapcsold ki a PhysX-et, a legtöbb látványos belassulásnak ugyanis ez az oka.

DRAGON AGE: ORIGINS

➲ A Dragon Age: Vérvonalakhoz találtam kódokat, de nem tudom, hogy indítsam el a játékot enabledeveloperconsole paraméterrel.

A játék parancsikonján nyomj jobb egérgombot, a menüből válaszd a Tulajdonságokat, majd a felbukkanó ablakban a Cél mező végéhez írd oda, hogy –enabledeveloperconsole.

ASSASSIN'S CREED

➲ Egy égető problémám lenne a tárgyban említett játékkal. Ott tartok, hogy Da Vincinek kellett elvinni egy tőrféleséget, amit megjavít. Amikor kész van, kiírja, hogy váltsak a Hidden Blade-re. Ezt ugye Q-val kell kiválasztanom, és nem történik semmi. A menübe ki tudok lépni, és elő tudom hozni a mapot, de akármit csinálok, a játék nem megy tovább. Mit csináljak?

Nem elég a Q és a kiválasztás, a „2" billentyűt is nyomd meg.

SYBERIA

➲ Íme gondjaim forrása, mely napok óta kínoz, gyötör, idegesít, és kifejezetten haragossá tesz. Mikor a vonattal beértem Barrockstadtba, és beszéltem a rektorokkal, elméletileg le kéne kenyereznem a profot egy mamutbabával, hogy bevezessen a laborba. És itt a bökkenő! Kate az istenért sem akarja felvenni azt a nyavalyás babát a vonatban a polcról! Ahányszor csak oda irányítom, azt mondja, hogy: „Erre most nincs szükségem." Holott dehogyisnem! Letöltöttem egy patchet is, ami elméletileg épp az ilyen elakadásos hibákat hivatott gyógyítani. De semmi. Továbbra sem kell neki az a nyüves baba. Szal please, help me! Hűűűűűűűű olvasótok: ➲ JANIKA

Remélem, tényleg beszéltél mindenkivel – prof, állomásfőnök – minden lehetséges dologról, mert ez nem éppen bugnak tűnik, ilyenkor inkább az szokott előfordulni, hogy valamilyen trigger nem aktiválódott, tehát a történetben még egy párbeszédrészlet vagy egy kihagyott mozzanat meggátolja, hogy felvedd ezt a tárgyat. Itt van egy elég jónak tűnő végigjátszás: http://tinyurl.com/6ef4xl4, nézd át, hátha kihagytál valamit.

GEARS OF WAR

➲ A Gears of War fut Windows 7 alatt? Mert én sok mindent találtam fórumokon, azt is, hogy nem fut, hogy rosszul stb.

A GoW fut Windows 7 alatt, a probléma leginkább az szokott lenni, hogy kell hozzá egy patch, mármint az installhoz, de ez nem oprendszerrel, inkább a telepítéssel/aktiválással összefüggő dolog.
Az említett folt: http://tinyurl.com/ybkjc8u

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

➲ Köszi, hogy segítettetek a Bridge Commanderben, nos, azóta nem sokat tudtam játszani vele, de az ünnepek alatt elővettem, és több órát játszottam vele a következő elakadásig. A küldetés a következő: az Alioth rendszerbe kell menni, és kutatásokat végezni csendben. Arra már rájöttem, hogy az energiát vissza kell venni, hogy a Cardic ne vegyen észre, meg arra, hogy az Alioth rendszer mind a 8 bolygóját navigációs pontokkal körbe lehet járni. De a legutolsó navigációs pontnál mit kell csinálni, mert nálam nem történt semmi. Vissza kell menni a 12 Csillagbázisra?
A másik kérdésem a Star Trek Armada2-vel lenne kapcsolatos. A Staging rounds küldetésben mit kell megkeresni? A hajókat elég gyorsan kilövik a borgok. Üdvözlettel: ➲ CSERKESZ

A Bridge Commanderben ez valószínűleg a Found and Lost epizód, nos, elvileg az összes bolygót meg kellene vizsgálni, de repülj csak egyenesen az Alioth 6-hoz, ugyanis azzal lesz dolgunk. Két lehetőség van: vagy elpusztítod a szateliteket, ekkor jön a Kardasszián őrjárat, és csihi-puhi, vagy 50 kilométernél nem mész közelebb a szatelitekhez, de még mindig bolygó körüli pályán, leszkenneled a felszínt. Itt majd kapsz további instrukciókat, de a lényeg a scan az említett bolygón.
A Staging Groundsban épp a Borg flottát keressük, de amíg be nem érkezik az erősítés, addig várni kell (Green Alert, és nem támadni), és rejtőzni, aztán zúzás.

APU A DOBOZBAN

Zotac ZBOX Blu-ray AD03 (Plus)

A Zotac eddig is számos minigépet kínált, Blu-Ray AD03 jelű modelljük az AMD vadonatúj platformjára épül, s tökéletes HTPC-nek ígérkezik.

Az AMD egyik legújabb fejlesztése, az E-350 típusjelű APU (Accelerated Processing Unit) található a ZBOX Blu-Ray AD03-ban. Az említett egységben két 1,6 GHz-en ketyegő processzormag és egy Radeon HD6310 kódjelű videovezérlő dolgozik – egy tokba integrálva. A gép gond nélkül megbirkózik a Full HD videók lejátszásával, normál feladatokhoz is elég erős. A nagy hardverigényű játékokhoz persze nem alkalmas, de nem is erre tervezték.

A Zotacnál megszokott módon egy normál és egy Plus verzió lesz elérhető, a kettő között annyi a különbség, hogy a Plus változat gyárilag tartalmazza a memóriát (2 GB DDR3-1066) és a merevlemezt (2,5", 250 GB), míg a „sima" gépbe ezeket a felhasználónak külön kell beszereznie és beszerelnie. A konfigurációban egy Mini PC Express bővítőhely kapott helyet. A csatlakozók között ugyanúgy fellelhető az USB 3.0, mint az eSata, a HDMI és a DVI. A géphez gyárilag mellékelik a Cyberlink PowerDVD szoftvert. Az AD03 árát lapzártáig nem közölte a gyártó, azonban a tervek szerint hamarosan piacra kerül, így vélhetőleg már megvásárolható lesz, mire a PC Guru jelen számát kézhez kapjátok.

LED ÉS IPS

NEC MultiSync EA232WMi

Az NEC egy új modellel bővítette EA sorozatát, az EA231WMi modellt leváltó új típus LED háttérvilágítást és IPS panelt kapott a jobb színvisszaadás érdekében.

Döntő többségében a manapság piacra kerülő monitorokat TN panellel szerelik, azon egyszerű oknál fogva, hogy az ilyen technológiával gyártott kijelzők a legolcsóbbak. Cserébe gyengébb színvisszaadást és betekintési szögeket kapunk, mint az igényesebb (egyben drágább), VA, illetve IPS rendszerű monitorok esetében. Az NEC ez utóbbit választotta új monitorjához, az EA232WMi-hez, amibe egy 23" méretű, Full HD felbontású példány került. A monitor 300 cd/m² fényerőre képes, natív kontrasztja 1000:1 (a dinamikus 25 000:1), válaszideje pedig 14 ms.

A megjelenítőn a szokásos DVI és VGA bemenetek mellett a legújabb DisplayPort csatlakozó is helyet kapott. A szolgáltatások között találunk egy beépített négyportos USB hubot, valamint egy 2×1W teljesítményű hangszórópárt. Említést érdemel még a környezetifény-érzékelő, az ECO mód, valamint a fogyasztás kijelzése (CO_2-kibocsátás és vonatkozó költség formájában), ami remélhetőleg takarékosabb üzemeltetésre sarkallja a felhasználókat. A monitor hazai elérhetőségéről egyelőre még nem érkezett hír, a tengerentúlon azonban már rendelhető, ott 300 USD körüli összeget kell annak leszurkolnia, aki birtokolni kívánja.

FORMÁS TORONY

Zalman GS1200

A Zalman egy full extrás, teljes méretű toronnyal jelentkezett, ami elsősorban a megszállott játékosok, illetve az erős PC-t építő felhasználók érdeklődésére tarthat számot.

Felettébb dögösen néz ki a GS1200, ami normál ATX, m-ATX és E-ATX szabványú alaplapokat tud fogadni. Kívülről hozzáférhető, 5,25" méretű optikai meghajtóból hármat, míg 3,5"-es egységből hetet pakolhatunk bele (hat belső, egy külső). Az I/O porton három USB 2.0, egy mikrofon, egy fejhallgató, egy eSata és egy USB 3.0 csatlakozót helyeztek el. Méretes házról lévén szó bármilyen VGA kártya elfér benne – egészen 350 mm-es hosszúságig.

A hatékony szellőzésről összesen öt ventilátor gondoskodik, az előlapon két 92 mm-es, hátul egy 120 mm-es, fent és oldalt pedig egy-egy 200 mm-es példány teszi a dolgát. A légkavarók mindegyike – kivéve a hátsót – LED-es világítást kapott. A befelé fújó ventilátorok elé, ahogy az manapság elvárható, légszűrő került. Érdemes még megemlíteni, hogy a ház tetején helyet kapott egy dokkoló, ahová Sata I/II felületű merevlemezeket csatlakoztathatunk. A hazai árral és elérhetőséggel kapcsolatos információk még nem láttak napvilágot, tőlünk nyugatra azonban már kapható lesz a ház, mire e sorokat olvassátok, mégpedig nem túl baráti, 185 eurós áron.

AZ IKREK JEGYÉBEN

Spire Gemini

A Spire egy új, nagy teljesítményű, univerzális processzorhűtőt dobott piacra, ami három különböző kiszerelésben lesz elérhető.

Elég egy pillantást vetni a hűtőre, s könnyen rájöhetünk, miért kapta a Gemini (Ikrek) nevet, a bordák szellőztetéséért ugyanis két ventilátor felel. Az említett példányok golyóscsapágyasak, 9 lapáttal rendelkeznek, s a BlackStar sorozatból kerülnek ki. Épp a ventilátorok kapcsán fedezhető fel eltérés a bevezetőben említett három változat között. A SP986B1-V2 esetében nem kapunk PWM vezérlést, sem fordulatszám-szabályzást, az SP986B1-V2-P csak PWM vezérléssel, míg az SP986B1-V2-2P PWM vezérléssel és külön fordulatszám-szabályzással érkezik. Amelyik verziónál változhat a ventilátorok fordulatszáma, ott az 600–1700 rpm között lehet, ami 19–25 dBA zajtermeléssel jár.

A Gemini nikkelezett réztalppal kapcsolódik a processzorhoz, amitől összesen hat 6 mm átmérőjű, U alakú hőcső szállítja a meleget az 52, alumíniumból készült lamellához. A borda egyaránt felszerelhető AMD Socket AM2/AM3/939/940 és Intel LGA 775/1155/1156/1366 foglalattal bíró alaplapokra. A hűtő magyarországi árát még homály fedi, Európában azonban már kapható lesz (45 euró körüli áron), mire a Guru jelen számát kézbe veszitek.

JÁTÉK ERŐBŐL

MSI GT680

Az MSI termékpalettáján számtalan noteszgépet találunk, legújabb modelljükkel, a GT680-nal a játékos lelkületű felhasználók kegyeiért indulnak harcba.

Nem igazán spóroltak az MSI mérnökei a GT680 megtervezésénél, hiszen gyakorlatilag minden olyan finomság belekerült a gépbe, amiről ma egy erős, játékos noteszre vágyó felhasználó álmodhat. A gyárilag telepített Windows 7 Ultimate vagy Home Premium rendszert futtató gép Intel Core i7 2630QM processzorra épül, ami mellé legfeljebb 16 GB DDR3 memória társítható. A 15,6" méretű, LED háttér-világítású kijelző tekintetében kétféle verzió közül választhatunk, az egyik 1366×768, míg a másik 1920×1080 felbontású.

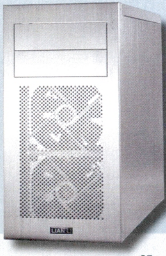
Videoalrendszerként egy 1,5 GB GDDR5 memóriával megkínált nVidia Geforce GTX 460M vezérlő szolgál, aminek kimenete nemcsak a beépített kijelzőn jelenhet meg, hanem a VGA vagy HDMI kimenetre kötött eszközön is.

Optikai meghajtóként Blu-Ray vagy DVD kombó szolgálhat, merevlemezből kérhetünk két 320 vagy 500 GB-os példányt RAID 0-ba kötve, alternatívaként pedig egy 120 GB-os SSD – 500 GB-os HDD páros mellett is dönthetünk. Fentiek mellett a gépben többek között kilenccellás akkumulátort, HD webkamerát, 5-az-1-ben kártyaolvasót és 2.1-es Dynaudio hangrendszert találunk. A gyártó egyelőre a várható árról és a megjelenés pontos dátumáról sem közölt információkat.

SZÓLJATOK A KÖPCÖSNEK!

Lian Li PC-A04

A Lian Li egy olyan számítógépházzal rukkolt elő, amivel azokat a felhasználókat célozza meg, akik az „izomgépek" helyett inkább átlagos konfigurációt szeretnének építeni.



Két színben – ezüstben és feketében – lesz elérhető az új PC kuckó, ami az egyre népszerűbb micro-ATX és mini-ITX szabványú alaplapok fogadására képes, azaz a hagyományos, normál méretű ATX lapok nem férnek el benne. A Lian Li-től megszokott módon alumíniumból készül a 188×386×460 mm méretű és 4,1 kg tömegű minitorony. Optikai meghajtóból kettőt, belső, 3,5"-es egységből hetet helyezhetünk el benne, fentiek mellett egy 2,5" méretű helyet is találunk az SSD meghajtó számára. Az alaplapba összesen négy bővítőkártyát rakhatunk, ezek közül a VGA 370 mm hosszú is lehet, vagyis a legerősebb példányok közül is választhatunk leendő konfigurációnkba.

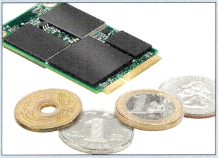
Az előlapon két, míg fent egy 120 mm-es ventilátor kapott helyet, a beáramló levegő légszűrőkön halad át, így kevésbé koszolódik el a ház belseje. A házhoz opcionálisan kapható egy háromállású kapcsoló (PT-FN01), amivel az egyik ventilátor fordulatszáma szabályozható. Az I/O porton a már megszokott USB 2.0, audio és eSata portok mellett egy USB 3.0 csatlakozó is helyet kapott. Hazai ár, illetve megjelenési dátum még nem áll rendelkezésre, az Egyesült Államokban azonban már kapható a PC-A04, ott nem kevesebb mint 110 USD-t kell érte a kasszánál hagyni.

ZSUGORÍTOTT MEGHAJTÓK

Intel SSD 310

Az Intel egy új, kisméretű SSD meghajtó családot mutatott be, melynek tagjaival elsősorban a hordozható eszközökben találkozhatunk majd.

Valószínűleg manapság már senkinek sem kell különösebben bizonygatni az SSD meghajtók előnyeit. A merevlemezeknél gyorsabbak, kevesebbet fogyasztanak, ennélfogva gyakorlatilag nem melegszenek, ráadásul a rázkódásra, vibrációra is sokkal kevésbé érzékenyek. Mindamellett áruk még mindig viszonylag magas, így nagy mennyiségű adat tárolására nem használhatók gazdaságosan. Fentiek miatt van létjogosultsága a hibrid rendszereknek, ahol az operációs rendszer és a programok az SSD-ről indulnak, az adatokat pedig merevlemezen tároljuk. Az eddig leginkább elterjedt 2,5" méretű meghajtóknál az Intel



most jóval kevesebb helyet foglaló, mSata formátumú egységekkel jelentkezett. Ezek 34 nm-es technológiával gyártott NAND chipekre épülnek, és mindössze 10 g-os tömeggel valamint 51×30×5 mm-es befoglaló méretekkel rendelkeznek. Emiatt ezek az eszközök kiválóan alkalmasak lesznek arra, hogy hordozható számítógépekben kiegészítsék a merevlemezt, illetve hogy az egyre népszerűbb táblagépek és egyéb kompakt eszközök meghajtójaként szolgáljanak. Végfelhasználói árak még nem állnak rendelkezésre, az Intel 1000 darabos rendelés esetén a 40 GB-os változatot 99, míg a 80 GB-osat 179 dolláros áron szállítja a partnereinek.

A CSEND HANGJAI

Asus ROG Vulcan ANC

Az Asus a Vulcan ANC-val szeretné kielégíteni azon professzionális játékosok igényeit, akik egy, minden játéktípushoz univerzálisan használható fejhallgató-megoldást keresnek.

A Vulcan a világ első fejhallgatója, mely olyan aktív zajszűrő technológiával rendelkezik, ami 85 százalékos aktív zajszűrésre és 30 dB passzív izolációra képes. Ez lehetővé teszi, hogy a játékosok külső zajoktól mentes hangot élvezhessenek a győzelemért vívott csata során. A viszonylag könnyű, kényelmes, ergonomikus dizájnnal rendelkező fejhallgató válogatott bőrből készült borítással bíró, kényelmes memóriahab párnázattal rendelkezik. Így illeszkedik bármilyen fülformához, hosszan tartó játék során sem válik kényelmetlenné a viselése. A headsettel kapcsolatban egyelőre túl sok műszaki adatot nem hozott nyilvánosságra a gyártó, annyit mindenesetre lehet tudni, hogy 40 mm-es hangszórók dolgoznak benne. A Vulcan körkörösen érzékeny mikrofonját is ellátták zajszűrővel, így nem csak mi hallhatjuk jól játékostársainkat, hanem ők is minket. A termék várható árával, illetve piacra kerülésének pontos dátumával kapcsolatban egyelőre nem közölt további információkat a gyártó.

TŰZBE HOZ

Roccat Kova[+]

A Roccat neve ismerősen csenghet a játékosok számára, hiszen eddig – ha nem is túl sok – de szinte kivétel nélkül igényes gamer perifériával jelentkeztek.

Nincs ez másként a Kova[+] esetében sem, ami a Kova továbbfejlesztett, finomított változata – egy ízig-vérig a játékosok igényeihez szabott egér. Elődjéhez hasonlóan a Kova[+] is kétkezes kialakítású, azaz a balkezesek sem szenvednek hátrányt a használatakor. A gyártó szerint az alkalmazott szimmetrikus V alak ugyanolyan biztos fogást nyújt, mint amit a csak jobb-, illetve balkezesek számára gyártott egereknél megszoktunk. A letapogatásról egy 3200 dpi felbontású ProOptic R2 elnevezésű szenzor gondoskodik. Ez másodpercenként 330 cm elmozdulást és 30 G-s gyorsulást tud lekövetni, szemben a sima Kova 110 cm/s-ával és 20 G-jével. A hét programozható gomb kiegészül az EasyShift[+] gombbal, ami ugyanúgy működik, mint a PC klaviatúrák Shift billentyűje, segítségével minden gombnak két külön funkciója lehet. A Kova[+] programozható LED világítással bír, a különböző profilok váltását pedig csipogással jelzi, így nem fordulhat elő, hogy nem vesszük észre, ha a játék hevében véletlenül átváltunk egy másik beállítás profilra. Itthoni ár és elérhetőség még nem áll rendelkezésre, tőlünk nyugatra azonban már most kapható, mégpedig 50 euró körüli áron.

TAKTIKÁZÁS DRÓTOK NÉLKÜL

Creative Labs Sound Blaster Tactic3D Omega

A Creative Labs a Sound Blaster Tactic3D Alpha és Sigma után most egy újabb taggal, az Omegával bővítette játékosoknak szánt headsetjeinek sorát.

Egyaránt használható PC-hez, Mac-hez, Xbox360-hoz és PS3-hoz a Creative új vezeték nélküli headsetje, amihez ráadásul semmilyen külön kiegészítő nem szükséges, hogy együttműködjön az említett konzolokkal. A Creative vezeték nélküli technológiája biztosítja, hogy a hangok késleltetés nélkül jussanak el a játékos füléhez, ami döntő fontosságú lehet a kiélezett online csatákban. A fülesben 50 mm-es FullSpectrum membránok dolgoznak, de ezek átviteli karakterisztikáját egyelőre nem hozta nyilvánosságra a gyártó. A headset számos szolgáltatása közül említést érdemel a THX TruStudio Pro Surround, ami virtuális 3D hangzást hoz létre. A THX TruStudio Pro Smart Volume a játékokban a túl hangos és túl halk hangok közötti hangerőkülönbséget csökkenti, a THX TruStudio Pro Speaker szolgáltatás pedig a mély hangokat emeli ki. A Programmable VoiceFX funkcióval különböző karakterek hangján szólalhatunk meg, amikor játék közben társainkkal tartjuk a kapcsolatot.

A Tactic3D Omega várható magyarországi ára még nem ismert, a tervek szerint a tengerentúlon február folyamán kerül a boltok polcaira, és mintegy 200 dollárba fog kerülni.

VIHAROS ÚJJÁSZÜLETÉS

CM Storm Spawn

A CM Storm a Cooler Master azon részlege, ahol kizárólag játékosoknak szánt perifériákkal foglalkoznak, legutóbbi üdvöskéjük a Spawn nevű gamer egér.

Fekete-vörös színkombinációban pompázik az új harci rágcsáló, ami 3500 dpi felbontású optikai érzékelőt kapott, utóbbit a hangzatos Storm Tactical Optical Sensor névvel illeti a gyártó. Az érzékelő máasodpercenként 152 cm-es elmozdulást és 20 G-s gyorsulást tud lekövetni, ami a leggyorsabb kezű játékosok számára is elegendő kell legyen. A kifinomult optikai érzékelőt nagy pontosságú görgetőkerék egészíti ki, a mikrokapcsolók pedig a japán illetőségű Omrontól származnak, és a gyártó ígérete szerint legalább 5 millió kattintást kibírnak. Az egér a PC felé egy ezredmásodpercenként tesz „jelentést", ami megszokottnak tekinthető.

A Spawnon összesen hét gombot találunk, fedélzeti memóriája pedig 32 kB méretű. A gumírozott felület segít abban, hogy a – kizárólag jobbkezesek számára kényelmes – egeret akkor is biztosan foghassuk, ha a nagy csatában megizzadna a kezünk. A Spawn fixen 142 g tömegű, ellentétben napjaink trendjével, ennek megváltoztatására nincs lehetőségünk. Az egér magyarországi ára még nem ismert, Nyugat-Európában azonban már rendelhető, ott 40 euró körüli összeget kell érte a pénztárnál hagyni.

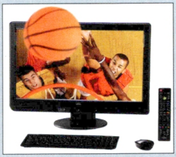
„SZEMÜVEGMENTES" 3D-S EGYBEGÉP

Fujitsu Esprimo FH99/CM

A Fujitsu egy olyan 3D-s kijelzővel ellátott all-in-one PC-t jelentett be, aminek használatához nincs szükség 3D-s szemüvegre.

A Fujitsu FH99/CM egyben a világ első olyan all-in-one számítógépe, amit szemüveg nélküli 3D technológiával láttak el. A PC kijelzője 23" méretű és Full HD (1920×1080) felbontású. A gép az Intel Huron River platformjára épül, ami nem más, mint a Sandy Bridge mobil megfelelője. Központi egységként egy négymagos Intel Core i7-2630QM processzort találunk a konfigurációban, ami 2 GHz-en dolgozik. A grafikáról a CPU-ba integrált HD 3000 vezérlő gondoskodik.

A rendszer 4 GB DDR3 memóriával és 2 TB-os merevlemezzel érkezik, s a Blu-Ray meghajtó sem hiányzik a



komponensek közül. S ha már Blu-Ray meghajtó és 3D kijelző került a gépbe, magától értetődik a 3D-s Blu-Ray filmek lejátszásának képessége. Az FH99/CM gyárilag HDTV tunerrel érkezik, így aki tévének akarja a gépet használni, nem kell utólag a tuner beszerzésével bajlódnia. A további szolgáltatások között b/g/n Wifit, gigabites Ethernetet, SD kártyaolvasót, valamint két USB 3.0 portot találunk. A gép magyarországi árát és piacra kerülésének idejét egyelőre homály fedi, annyit azonban már lehet tudni, hogy a tengerentúlon februártól lesz kapható, mégpedig 3100 USD körüli áron.

BETÁBLÁZVA

Asus Eee Slate EP121

Az EP121 azon felhasználóknak készült, akiknek egy olyan jól hordozható eszközre van szükségük, ami képes egyszerre több (adott esetben erőforrásigényes) alkalmazást futtatni.

Kétmagos Intel Core i5 processzorra épül az Eee Slate. Kijelzője 12,1" méretű, LED háttér-világítású, 1280×800 képpont felbontású panel, ami 178 fokos betekintési szögével ideális munkavégzésre és multimédiás szórakozásra egyaránt. A Windows 7 Home Premium operációs rendszer révén a készülék népszerű alkalmazások széles skálájával kompatibilis, melyeket rugalmas beviteli módokkal vezérelhetünk. A kapacitív érintőképernyő azonnal reagál az érintésre, míg a kapacitív toll finom, precíz vezérlést és bevitelt tesz lehetővé. Hagyományos, asztali használat során a képernyőn megjelenő virtuális billentyűzetet egy Bluetooth kapcsolaton keresztül illeszkedő külső klaviatúra is kiegészítheti.

Az Eee Slate 32 vagy 64 GB-os SSD meghajtóval (SDXC kártyával bővíthető) és 4 GB DDR3 rendszermemóriával lesz elérhető. Minden modellben 802.11n WiFi és Bluetooth 3.0 adóvevő, 2 megapixeles kamera, valamint két USB 2.0 csatlakozó található. Továbbá az Eee Slate a mini-HDMI csatlakozón keresztül külső képernyőkhöz is csatlakoztatható. Árát és megjelenésének dátumát lapzártáig nem hozták nyilvánosságra.

JÁTÉKOS HANGULATBAN

Corsair SP2200 SP2500

A memóriáiról ismertté vált Corsair folyamatosan bővíti PC-s perifériáinak körét, ezúttal két, 2.1 kiépítésű hangszórószettel rukkoltak elő.

Elsősorban a játékos felhasználókat célozza a Corsair mindkét új, a Gamer Audio Series családba tartozó hangszórószettje, a kisebb teljesítményű, kedvezőbb árú SP2200 és a drágább, izmosabb SP2500. Az SP2200 összesen 46W RMS teljesítményre képes, mélynyomójában 6", még szatelitjeiben 2" méretű hangszórókat találunk. Nagyobb testvére számos technikai finomságot tartogat, ezek közül a legfontosabb, hogy összesen hat D osztályú erősítő dolgozik a szettben (2 a mélynyomóban és 2-2 a szatelitekben), amiket egy aktív keresztváltó hajt meg.

Az SP2500 mélynyomójában 8" méretű hangszóró kapott helyet, a szatelitekben pedig egy 1 colos magas- és egy 3 colos középsugárzó, az összteljesítmény itt már 232 W RMS. A rendszerbe egy DSP-t is beépítettek, ami – az egyéb funkciók mellett – az LCD kijelzővel ellátott távirányítóról vezérelhető. Mindkét rendszeren találunk 3,5 mm-es jack és RCA bemeneteket, így lényegében bármilyen audiorendszerre ráköthetjük őket. Hazai árak egyelőre nem állnak rendelkezésre, az SP2500 a tengerentúlon már rendelhető lesz, mire e sorokat olvassátok, 250 USD-t kérnek majd érte. Kisebb testvére a tervek szerint valamikor a negyedév végén kerül forgalomba, 100 USD körüli összegbe fog kerülni.

EMLÉKEZZ RÁM

Samsung fotópályázat

Képek mesélnek 2010 pillanatairól – mindezt azok szemszögéből, akik a számukra fontos képeiket tették közkinccsé a Samsung Emlékezz rám c. év végi fotópályázatán.

A legtöbb szavazatot begyűjtő 300 felvétel egy saját kiadású albumba került, amelyet ünnepélyes keretek között időkapszulába helyezték el a Samsung munkatársai a jövő nemzedéke számára az óév utolsó napján. A fotópályázat weboldalán (emlekezzram.samsung.hu) közel 8000-en regisztráltak, hogy szavazatukkal segítsék a közel 800 feltöltött fénykép készítőit. A 2010-es év digitális lenyomatait őrző albumot tartalmazó időkapszulát 2020-ban tárják majd ismét fel a nagyérdemű előtt, ezúttal is emlékezve 2010 legnagyszerűbb pillanataira és az eltelt 10 esztendőre.

A 300 kép mindegyike felhasználói szavazatok által került be a fotókönyv anyagába. Minden feltöltött fotóért cserébe egy 10%-os kedvezményre jogosító kupon járt, amelyet a felhasználók a Samsung NX szériás fényképezőgépének vásárlásakor válthattak be. Az időkapszula ünnepélyes elhelyezésére a Westend City Center Ferdinánd híd felőli bejáratánál került sor 2010. december 31-én. A szavazatok versenyében első 10 helyen végző fénykép készítője az eseményen vehette át nyereményét, egy 2011-es, NX szériás Samsung fényképezőgépet.

írta: Horváth Patrik

GURU ÁLOMPC

Néhány helyen jelentősen átalakítottuk gépeinket, ez első ránézésre is látszik azoknak, akik rendszeresen olvasnak minket. A legolcsóbb gép pont annyiba kerül, mint eddig, viszont a csökkenő memóriaáraknak köszönhetően 2 helyett 4 GB memória várja a leendő tulajdonosokat, ami a rendszerre és a játékok töltési idejére is jótékony hatással lesz.

A következő igencsak nagy változás a Power konfigurációt érintette, ugyanis igyekeztünk faragni az árából, hiszen túlságosan távol került már az eggyel alatta lévő összeállítástól. Ennek fényében és a sebesség megtartását szem előtt tartva kapott egy Core i3 processzort, és eltüntettük belőle a felhasználók többsége által soha nem használt tv-tuner kártyát is. Tekintettel arra, hogy az alacsony fogyasztás miatt a gyári hűtés is tökéletesen elég, ezért az Arctic Freezer 7 Pro-ját is mellőztük. Ezeknek és az árak kedvező hatásának köszönhetően, ha csak egy ezressel is, de bementünk a lélektani 300 ezres ár alá. A Sandy Bridge architektúra megérkezésével nyugdíjba küldtük a korábbi Core i5-ös processzort, és egy új került a helyére a legdrágább gépünk esetében. A Dell Ultrasharp U2410-es monitor kifutóként hiánycikké vált, úgyhogy egy hasonlóan minőségi Hewlett-Packarddal pótoltuk. Ugyanez lett a sorsa a Creative folyamatosan felszívódó X-Fi Titaniumjának is. A tv-tuner kártyát még innen is eltávolítottuk, a végösszeg minden átalakítást figyelembe véve 30 ezer forinttal lett vonzóbb, mint egy hónappal ezelőtt.

PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA880GM-D2H	17 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 250 BOX	15 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	10 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5670 512 MB	20 ezer
Merevlemez	WD Green 1 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	15 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	-	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-342 mATX	8 ezer
Tápegység	FSP FSP400-60APN	8 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	19" LG E1940S-PN (1366x768, TN, LED)	28 ezer
Összesen (TFT nélkül)		111 ezer
Összesen (TFT-vel)		139 ezer

PC GURU VALUE

Alaplap	Gigabyte GA-MA880GA-UD3H	25 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 250 BOX	15 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	10 ezer
Videokártya	Gainward GeForce GTX 460 768 MB	39 ezer
Merevlemez	WD Green 1,5 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	20 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-342 mATX	8 ezer
Tápegység	Corsair CX430	12 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" LG W2240T (1920x1080, TN)	36 ezer
Összesen (TFT nélkül)		151 ezer
Összesen (TFT-vel)		187 ezer

PC GURU POWER

Alaplap	Asus P7H55	25 ezer
Processzor	Intel Core i3-550 3.2 GHz	30 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	10 ezer
Videokártya	Gigabyte Radeon HD6870 1 GB	59 ezer
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	24 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	13 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster HAF 912	22 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	23 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech MX518	9 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq V2400 Eco LED (1920x1080, TN)	53 ezer
Összesen (TFT nélkül)		246 ezer
Összesen (TFT-vel)		299 ezer

PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Asus P8H67	33 ezer
Processzor	Intel Core i5-2400 3.1 GHz	50 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	8 GB Geil EVO DDR3-1333 CL9 (2x4) Kit	24 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5870 Vapor-X 1 GB	84 ezer
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	24 ezer
SSD meghajtó	Intel X25-V 40 GB	25 ezer
Optikai meghajtó	LG CH10LS20 DVD-RW + BD-ROM	18 ezer
Hangkártya	Asus Xonar DX	18 ezer
Hangfalrendszer	Harman / kardon Soundsticks II 2.1	44 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Corsair Graphite 600T	50 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	23 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech G9x	19 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" HP 2475w (1920x1200, S-IPS)	121 ezer
Összesen (TFT nélkül)		443 ezer
Összesen (TFT-vel)		564 ezer

Processzortuning

CPU-TÚLHAJTÁS EGYSZERŰEN ÉS OLCSÓN

[ÍRTA MARTINM] **Még soha nem volt ilyen könnyű és elérhető a tuning. Megmutatjuk, hogyan adhatsz a processzorod végsebességéhez egyetlen gombnyomással +1 GHz-et.**

A tuninggal nyert extrateljesítmény mindig édesebb, mint a pénzért vásárolt sebesség. A tuningnál saját tudásunkat is beleadjuk, a szerencse is szerepet kap, és amit nyerünk, azt mind ingyen kapjuk, grátiszba. De mit érdemes tuningolni? Természetesen a rendszer fő alkotóelemeit, azok közül is leginkább a processzort, a GPU-t és a memóriát. Utóbbinál sok munkával csupán 5-15%-os gyorsulást érünk el az átlagteljesítményt tekintve, plusz rizikóssá válik a rendszer stabilitása is. A videokártya túlpörgetése már látványosabb, hiszen a játékok gyorsabban futnak, komolyabb siker esetén pedig akár feljebb is kapcsolhatjuk a részletességet vagy a felbontást. Mind közül a leghálásabb a processzortuning, ami azonnal, minden felhasználási területen érezteti hatását. Éppen ezért erre a területre fókuszált a legtöbb alaplapgyártó is, aminek az lett az eredménye, hogy a BIOS-ok roppant bonyolulttá váltak, és aprólékos tuningnak ma már csak pilótavizsgával szabad nekiesni. Szerencsére egy másik trend is felütötte fejét, mégpedig a felhasználóbarát, egyértelmű és egyszerűen kezelhető tuning. Itt már elegendő 1-2 beszédes beállítást megváltoztatnunk, akár Windows alól aktiválnunk a szolgáltatást, rendszerünk máris magasabb fokozatba kapcsol.

TUNING, DE CSAK FELÁRÉRT

Az új Intel LGA1155-ös platformnál a túlpörgetést megcsavarták azzal, hogy nem mindegy, milyen processzort választunk: a mezei, átlagmodelleknél 3-6%-os tuning a plafon, viszont alig pár ezer forintos felárért cserébe igazi „tuninggyöngyszemeket" kaphatunk. Ezeket a „k" jelzésükről lehet felismerni (Core i5-2500k és Core i7-2600k). Az új mikroarchitektúra felépítéséből adódóan a bázisórajel (BCLK) 100 MHz, amit a processzor minden modulja megkap, a belső osztók pedig alapértelmezetten fixek. Ez azt jelenti, hogy ha csak 3 MHz-cel emeljük ezt az órajelet, akkor máris 3 MHz-cel emeltük a PCIe, a DDR3, a Ring Bus, a System Agent, a grafikus vezérlő stb. órajelét is.

A megoldás a tuninghoz készült, úgynevezett „unlocked" CPU, ahol ugyancsak rizikós a BCLK megváltoztatása, ellenben a szorzók szabadon megváltoztathatók, így könnyedén túlpörgethetjük a processzormagokat anélkül, hogy például a többi egységet instabil sebességre kellene gyorsítanunk.

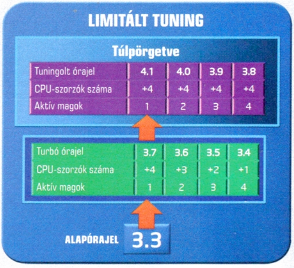
ÍGY PÖRGESSÜNK CORE I CPU-T

A látszat ellenére természetesen nem csupán ezt a pár ezer forintot kell kifizetnünk az extra teljesítményért. Szükségünk lesz egy megfelelően felépített, erős VRM tápárámkörrel felszerelt, megfelelő BIOS-szal ellátott alaplapra és egy combos hűtőre is.

Ha ezek adottak, a tuning roppant unalmas: ha van automatikus tuning opció a BIOS-ban vagy a windowsos vezérlőszoftverben, aktiváljuk, várjunk 1-2 percet, majd vegyük használatba a stabil, gyorsabb gépünket. Tesztünkben elsőként az MSI P67A-GD65 lapján próbáltuk ki az OC Genie II hardveres kapcsolót egy Core i7-2600k processzorral és 2×2 GB Kingston HyperX DDR3-2133 memóriával. Az eredmény kiválóra sikeredett, következő induláskor már 4,2 GHz-en pörgött a CPU, a memória pedig az XMP segítségével az 1333 MHz-es effektív gyári alapbeállításról átkapcsolt 2133 MHz-re. A következő tesztalany az ASUS TurboV EVO volt, ami 4120 MHz-re hajtotta meg a processzort, a memória pedig itt is a Kingston által garantáltan stabil 2133 MHz-en futott. A manuális tuning ennél is jobb eredményeket hozott, így mindkét lapnál sikerült elérnünk a 47×100, azaz 4,7 GHz-es teljesítményt, ám itt az egyszerű léghűtés miatt már túl magasra szökött a hőmérséklet, és a rendszer automatikusan leszabályozta magát.

Méréseink során megmaradtunk az ASUS P8P67 Deluxe lapjánál, mivel az MSI lapján még nem végleges BIOS futott, így nem minden teszt esetében mutatott stabil gyorsulást a tuningolt rendszer.

A jelentősen olcsóbb, Core i5-2500k is megéri az árát, hiszen egy egyszerű automatikus tuning is érezhető többletteljesítményt ad rendszerünkhöz. Ezt a processzort is sikerült 4 GHz-ig pörgetnünk 39×-es szorzóval és 103 MHz-es BCLK órajellel. Igazából a „sima" és a „k" változatok között mindössze 3-6 ezer forint az árkülönbség, vagyis aki ilyen processzort épít új gépébe, mindenképpen a „k" jelzésűt válassza – nemcsak a szabad tuningolást kapja, de az integrált GPU is az erősebb, 12 EU-val szerelt Intel HD Graphics 3000 lesz a sokkal gyengébb 2000-es helyett.



A turbó móddal felszerelt Core i5 2000-es CPU-kat is tuningolhatjuk. A turbó mód 4 órajelugrást használ, ezt a megfelelő BIOS-szal permanens turbó móddá tehetjük. Pl. az alapjáraton (33×100) 3,3 GHz-es (turbó: 3,7 GHz) Core i5-2500-at kényszeríthetjük 3,8 GHz-es, 4 magos alapjáratra (33+4+1 szorzó), ami a dinamikus turbóval, egy programszál futtatásakor 4,1 GHz-ig is felszökhet az eredeti 3,7 helyett.

TERMÉK	Intel Core i7-2600K	Intel Core i7-2600K Tuning	Intel Core i5-2500K	Intel Core i5-2500K Tuning	Intel Core i7-980X (LGA1366)
Tájékoztató ár	86 900 Ft		59 900 Ft		262 500 Ft
CPU órajele (Alap/Turbó mód)	3,4 GHz	4,2 GHz	3,3 GHz	4 GHz	3,33 GHz
Mérési eredmények					
3DMark Vantage CPU	23 910 pont	25 536 pont	17 690 pont	18 117 pont	32 362 pont
3DMark 11 Performance	P4334 pont	P4409 pont	P4268 pont	P4326 pont	P4331 pont
Cinebench R11.5	6,92 pont	7,34 pont	5,47 pont	5,63 pont	8,97 pont
Crysis CPU 800, LQ	253,2 fps	321,2 fps	242,8 fps	262 fps	269,1 fps
MainConcept H.264 main tömörítés*	513 s	455 s	536 s	512 s	456 s
PCMark Vantage x64	16 608 pont	17 038 pont	15 544 pont	16 599 pont	14 710 pont
PCMark Vantage x64 RAM	11 831 pont	12 987 pont	11 771 pont	12 144 pont	10 312 pont
Resident Evil 5 800, LQ	179,5 fps	216,7 fps	169,8 fps	184,8 fps	172,4 fps
WinRAR	3547 kB/s	4518 kB/s	3314 kB/s	3834 kB/s	3795 kB/s
Rendszerfogyasztás (Min/Max)*	67/289 watt	68/297 watt	67/286 watt	67/290 watt	108/321 watt

Tesztrendszer: ASUS P8P67 Deluxe, 2x 2GB Kingston HyperX DDR3-2133 RAM, ASUS EAH5870 VGA, Kingston SSDNow V100 128 GB SSD, Windows 7 Ultimate x64

* a kisebb érték a jobb

Teszt: új generációs integrált GPU-k tesztje

HD JÁTÉK VIDEOKÁRTYA NÉLKÜL

[ÍRTA MARTINM] 2011 januárja piros betűs ünnep az integrált GPU-k világában: többé nem nevethetünk jóízűen a gyenge, kompatibilitási gondokkal küszködő integrált videovezérlőkön.

Nemrég még minimum 10, de inkább 15-20 ezer forintot kellett költenünk arra, hogy jó kompatibilitást, hardveres videolejátszást, elfogadható 3D-s teljesítményt vagy éppen többmonitoros támogatást kapjunk. Ma mindehhez elegendő a megfelelő CPU-t választani. Igen, az Intel Sandy Bridge kódnevű, Core i 2000-es, második generációs központi egységeiről van szó, amiknél a processzormagokkal közös lapkára integrálva egy GPU-t is kapunk. Ebből jelenleg kétféle létezik: az olcsóbb modelleknél az Intel HD Graphics 2000-et kapjuk 6 EU-val (Execution Unit), a „k" jelzésű 2500k és 2600k tuningmodelleknél pedig a 12 EU-val szerelt, Intel HD Graphics 3000-et.

IHD GRAPHICS: KIVÁLTSÁGOS GPU

A 6 és 12 végrehajtó egység meglehetősen kevésnek tűnik, ám az Intel EU-i sokkal bonyolultabbak a GeForce-ok és Radeonok végtelenül egyszerű shadereinél, amit jól mutat, hogy a belső végrehajtásnál 1:1-ben leképezhető több DirectX parancs. Az új Intel GPU-k meglehetősen kiváltságos helyzetben vannak, mivel közvetlen hozzáférésük van a CPU LLC (Last Level Cache) gyorsítótárához és az integrált DDR3 vezérlőn keresztül a rendszermemóriát is nagy sávszélességen érik el. Ezt egészen egyszerűen úgy valósította meg az Intel, hogy a magokat és a System Agentet összekapcsoló Ring Buszra egy különálló modulként felfűzte a GPU-t is. A turbó mód sem maradhatott el, vagyis az új Intel integrált GPU-k a terhelés és fogyasztás függvényében változtatják órajelüket.

A kompatibilitást is újragyúrták, így többé már nem lesznek gondjaink még az új játékokkal sem (tesztünkben sem a Mafia II, sem a Dirt 2 nem futott a régebbi Intel GPU-val). Az új szolgáltatások között köszönthetjük az 1080p-s WiDi-t (Wireless Display), az 1.4a-s HDMI kimenetet Blu-ray 3D támogatással és a DisplayPortot is. A Quick Syncet múlt havi Sandy Bridge tesztünkben említettük: videokódolás hardveres modullal, fénysebességen. A 42 perces videót a CyberLink MediaEspresso 6 Intel HD Graphicson hihetetlenül gyorsan tömörítette be, amivel még az NVIDIA CUDA-ja sem képes lépést tartani.

A 10-15 EZRES VGA-K GYILKOSA

Kezdődhet a 10-15 ezer forintos videokártyák temetése. A Sandy Bridge-be integrált Intel HD Graphics 2-5×-ös teljesítménynövekedése földbe döngölő: elsőként ez az integrált GPU-s rendszer volt képes arra, hogy játszható sebességgel futtasson mai játékokat HD-ready felbontásban (720p), közepes részletesség mellett. Az első generációs Intel HD Graphics messze lemaradva kullog az új GPU-k mögött, de amin mi is meglepődtünk, hogy bizony a 15-17 ezer forintos, nem is leggyengébb GeForce GT220 is több esetben kikapott az Intel HD Graphics 3000-től! Ha mindehhez a fogyasztást, a többletkiadást és a hőtermelést is hozzávesszük, még inkább az Intel integrált megoldása felé billen a mérleg nyelve. A 2000-es változat persze érezhetően gyengébb, mint a csúcsmodell, de tapasztalataink szerint néhány 100 MHz-es GPU-tuningot simán elvisel a rendszer.

„AZ INTEL SANDY BRIDGE MEGVÁLTOZTATJA A JÁTÉKVILÁGOT" – GABE NEWELL, VALVE ÉS STEAM ALAPÍTÓ

DX11-ES NETBOOK: AMD BRAZOS

Nemcsak a Sandy Bridge processzorba integrált GPU okozott roppant kellemes meglepetést, az AMD első Fusion APU-ja, a Zacate is sokkolóan jól sikerült. Az ugyancsak egy lapkára integrált CPU+GPU páros kifejezetten az ultraalacsony fogyasztást igénylő netbook/CULV platformot veszi célba, ám a dupla magos, 1,6 GHz-es E350 processzor mellett ezúttal egy Radeon HD6310-es GPU teljesít szolgálatot. Az obligát hardveres Full HD videogyorsítás és egyéb extrák mellett ez a vezérlő már teljes mértékben DirectX 11-kompatibilis, és noha továbbra sem olyan erős, mint egy diszkrét mobil videovezérlő, azért sok játékot képes 720p-s felbontásban, alacsony-közepes részletesség mellett elfuttatni. Mielőtt erre a szánkat húznánk, jusson eszünkbe két tény: olcsó netbookról beszélünk, és az üzemidő akár 5-6 óra.

Az Intel HD Graphics kiválóan sikerült, többé nem elérhetetlen a 3D-s, 720p-s játék egyszerű PC-ken sem, de azért ne feledjük, ha komolyabb felbontásra, részletességre vágyunk, továbbra is szükségünk lesz egy videokártyára. Mindenki másnak azonban új tanácsunk van: ne vegyetek alsókategóriás, olcsó VGA-t, válasszátok inkább az új Intel HD Graphicsot (ha lehet, a 3000-eset).

TERMÉK	Intel Core i7-2600K	Intel Core i7-2500K	Intel Core i5-2300	Intel Core i5-661	ASUS ENGT220 1 GB DDR2
Műszaki adatok					
GPU neve	Intel HD Graphics 3000	Intel HD Graphics 3000	Intel HD Graphics 2000	Intel HD Graphics	NVIDIA GT220 (GT216)
Shaderek száma	12	12	6	12	48
Támogatott szabvány	DirectX 10.1	DirectX 10.1	DirectX 10.1	DirectX 10	DirectX 10.1
Mag/memória órajel	850-1350/ 1333 MHz	850-1100/ 1333 MHz	850-1100/ 1333 MHz	900/1333 MHz	500/800 MHz
Mérési eredmények (720p, közepes minőség)					
3DMark06	4987 pont	4230 pont	3137 pont	2157 pont	4912 pont
3DMark Vantage	P2167 pont	P1702 pont	P1023 pont	P469 pont	P1863 pont
3DMark Vantage Entry	E11528 pont	E9355 pont	E5842 pont	E4723 pont	E11075 pont
Crysis	18,9 fps	16,4 fps	11,4 fps	9,3 fps	26,8 fps
Resident Evil	34,4 fps	32,1 fps	22,2 fps	20,4 fps	43,3 fps
Mafia II	15,5 fps	12,8 fps	8,2 fps	n.a.	21 fps
Dirt 2	27,7 fps	24 fps	15,7 fps	n.a.	32,3 fps
Warhammer 40k DoW II	25 fps	20,4 fps	15,6 fps	9,97 fps	24,8 fps
CyberLink MediaEspresso 6*	113 s	114 s	114 s	544 s (szoftveres)	306 s (CUDA)

* a kisebb érték a jobb

A LEGJOBB OKOSTELEFONOK

A Microsoft a Windows Phone 7 rendszerrel visszatért az okostelefonok piacára – de minden eddiginél keményebb küzdelem vár rá.

Az okostelefonok fő feladata nem a telefonálás, hanem a kommunikáció – a levelezés, a Twitter, a Facebook és a beépített chatkliensek segítségével. Ha távol vagyunk otthonunktól, a készülék segít tartani a kapcsolatot, és egyben navigációs eszközként is szolgál, míg odahaza az otthoni multimédiás tárolóval kapcsolódhat össze.

A felhasználóban a vásárlás előtt ezért rendszerint a következő kérdés fogalmazódik meg: melyik az a platform, az a rendszer, ami a legjobban képes ezeknek a feladatoknak megfelelni, ugyanakkor még mindig könnyen kezelhető marad? Alaposan leteszteltük az öt legfontosabb mobiltelefonos operációs rendszert (mindegyik esetében a felsőkategóriából származó, így összehasonlítható készülékekkel). A hardverek tesztje ezúttal nem szerepelt feladataink között, már csak azért sem, mert amint táblázatunkból is látszik, a különbségek minimálisak az egyes telefonok között. Eltekintettünk most a Bada és a WebOS tesztjétől is, ezek ugyanis egyelőre nagyon kis szelettel részesednek a mobilpiacból.

ANDROID 2.2: A MINDENTUDÓ

Az Android gyilkos iramot diktál, hiszen két év alatt a semmiből az egyik legnépszerűbb mobil operációs rendszerré küzdötte fel magát.

Előnyök: Az Android rendkívül jól testre szabható, hiszen a felhasználó maga tölthet le és telepíthet alkalmazásokat, háttérképeket, widgeteket, de akár komplett kezelői felületet is az Android Marketről. A felső részen található információs sáv jól működik, és programok is tehetnek ki ide plusz mezőket. A kezdeti verziók teljesítménygondjai javarészt a múlté lettek, a böngésző is gyorsan működik – még a Flash támogatása mellett is.

Jó ötletnek tartjuk, hogy a Marketen a fizetős programok esetében a kipróbálásra 15 percet kapunk – ha nem tetszik, akkor visszakapjuk pénzünket. Kár, hogy ezt ellensúlyozza az, hogy a fizetős progra-

iOS 4

32 % ingyenes
68 % fizetős

ALKALMAZÁSOK SZÁMA: **KB. 250 EZER**
BOLT NEVE: **App Store**
OKOSTELEFON: **iPhone 4**

BlackBerry 6

25 % ingyenes
75 % fizetős

ALKALMAZÁSOK SZÁMA: **KB. 15 EZER**
BOLT NEVE: **BB App World**
OKOSTELEFON: **Torch 9800**

mok nem mindenhol érhetőek el – többek között Magyarországon sem.

Az egyes alkalmazásoknak lehetőségük van kommunikálni egymással, ami megkönnyíti például a Maps által adott térképek felhasználását más szoftverekben, vagy névjegyek és teendők összefűzését is. A HTC által készített Sense interfész pedig különösen jó benyomást tett ránk.

Hátrányok: A felhasználónak hosszabb megszokási időre van szüksége, mint az iOS esetében – sok menüpont vagy opció elsőre nem is tűnik fel, vagy csak külön letöltendő programokkal érhető el (például fájlkezelés). A keresési funkció sem ad mindig pontos találatokat, a Marketen pedig rengeteg gyenge program is található, hiszen nincs alapos szűrés. A Magyarországról történő fizetős szoftvervásárlásra vonatkozó korlátozásról már szóltunk, és ne feledkezzünk meg arról sem, hogy vásárlás előtt ellenőriznünk kell: ne valami régi, 1.6-os Androidot használó készüléket vegyünk, mert a frissítések elkészítéséről a gyártók sokszor elfeledkeznek.

IOS 4.1: A FELHASZNÁLÓBARÁT

Az Apple több gyenge pontot is korrigált az iPhone operációs rendszerének aktuális verziójában, de mindent nem sikerült kijavítania.

Előnyök: Az iOS felülete kiválóan kezelhető, és ez igaz a rá írt alkalmazásokra is – köszönhetően az Apple szigorú ellenőrzésének. További pozitívum az új verzióban, hogy az alkalmazásokat mappákba is csoportosíthatjuk, és az egyik legnagyobb hátrányt, a multitask hiányát is sikerült korrigálniuk, még ha nem is tökéletesen. Az iPhone könnyen kezelhető az iTunes segítségével, és ezen keresztül oldhatjuk meg a médiafájlok átvitelét, az adatok, névjegyek szinkronizálását és mentését is. Alkalmazások letöltésére az App Store használható, ami még mindig a legnagyobb mobilalkalmazás-bolt.

Hátrányok: Az egyszerű kezelhetőség a testreszabhatóság rovására megy, így az iPhone-t olyannak kell elfogadnunk, amilyen. Lehetetlen lesz a gyári alkalmazások lecserélése és a fájlok elérése a telefonon keresztül – a felhasználó gyakorlatilag még a mappákat sem látja, az iTunes-fiókkal való szoros integráció pedig inkább zavaró, mint hasznos. Nincs például lehetőségünk dalok kölcsönadására vagy megosztására, és a telefonon található fájlok egyszerű átmásolására sem.

BLACKBERRY 6: ÜZLETI RENDSZER

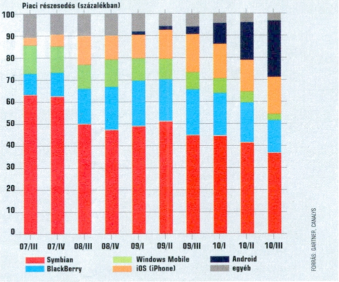
A kanadai Research in Motion (RIM) végre sikerrel járt, és olyan operációs rendszert alkotott, ami elég felhasználóbarát új ügyfelek megnyeréséhez.

Előnyök: A kezdőképernyő három részre van osztva: a két felsőn a mobiltelefon beállításait találjuk meg az érkezett üzenetek és hasonló adatok mellett. Egy külön menüt megnyitva a képernyő alsó részén megkapjuk a telepített alkalmazások listáját, öt kategória szerinti csoportosításban. Ha szükséges, ezeket könyvtárakba is csoportosíthatjuk, és így gyorsan elérhetjük a hasonló programokat.

Szintén jól sikerült a multimédiás rész: a fájlokat, ha szükséges, akár automatikusan is átmásolhatjuk a WLAN hálózaton keresztül számítógépünkről a mobilunkra. A RIM üzleti eszközeitől megszokott módon sokféle biztonsági beállítást is

AZ OKOSTELEFONOK PIACA

A klasszikus platformok, mint például a Symbian, folyamatosan veszítenek piaci részesedésükből – a legnagyobb nyertes az Android.



kapunk, ezek között megtalálható például a levelek titkosítása és a smartkártyák használata a digitális aláíráshoz.

Hátrányok: A legnagyobb problémát szerintünk az alkalmazásokon belüli navigáció logikátlansága okozza: egyes beállításokat az érintőképernyőn kell elvégeznünk, míg másokat csak a billentyűzeten keresztül érünk el. Az is villámgyorsan nyilvánvalóvá válik, hogy miért került a Torchra tapipad: mert sok esetben ezzel lehet a legkényelmesebben navigálni. Külön magyarországi probléma, hogy az Androidhoz hasonlóan hazánkban csak az ingyenes alkalmazásokat érhetjük el.

Véleményünk szerint a menüket több szintre kéne bontani, és sok felesleges pontot törölni. Itt van például a billentyűzet előhívására szolgáló menüpont, ami teljesen feleslegesnek tűnik, hiszen egy beviteli mezőbe kattintva az magától előjön.

SYMBIAN^3: GYENGÜLŐ ÖREG

A jelenleg még piacvezető Nokiát egyre inkább fenyegeti pozíciójának elvesztése. Ez ellen a Symbian legújabb változatát indítja harcba.

Előnyök: Az elődökkel összehasonlítva a Symbian^3 mindenképpen előrelépés, ami végre kényelmesen kezelhető ujjunkkal is, és érezhetően jobban reagál az érintésekre. A funkciókkal sem spóroltak, hiszen minden létező szolgáltatással találkozhatunk benne – adatainkat például széleskörűen menedzselhetjük, ráadásul külső adattárolók csatlakoztatására is lehetőségünk van.

Hátrányok: Kár, hogy a mindennapi használatra a Symbian^3 kényelmetlen. Ennek legfőbb oka a régi, elavult kezelőfelület, amiben a felhasználónak számtalan menün kell keresztülvergődnie, ha el akar jutni céljához. Ezek között több szerencsétlen rövidítéssel is találkozhatunk, a lassú böngésző és a közepes képernyőbillentyűzet csak az apró hibák listájának elejét jelentik.

WINDOWS PHONE 7: AZ ÚJONC

A Windows Mobile már nem szerepel a mobiltelefonok piacán, ehelyett a Microsoft a Windows Phone 7-tel szeretne visszatérni a hordozható eszközök felső kategóriájába.

Előnyök: A Windows Phone 7 rendelkezik a legegyedibb felhasználói felülettel, ami tisztán megkülönbözteti versenytársaitól. Az irányításra két képernyő szolgál, az egyiken úgynevezett csempéken találjuk a legfontosabb programokat, a másodikon pedig a többi eszközt és valamennyi alkalmazást. A rendszer kezelése könnyen megtanulható, a névjegyek, levelek és a naptár menedzselésére pedig a Windows Live fiókunk használható, amivel egyben távolról is elérhetjük adatainkat. A készülék GPS-ével együttműködve az elveszett mobil is felkutatható, letiltható és gyári állapotába visszaállítható egy böngészőn keresztül.

Hátrányok: A Microsoft kicsit túl szigorúan szabályozza az új operációs rendszerhez kapcsolódó dolgokat: a külső fejlesztőktől érkező szoftverek nem futhatnak a háttérben, nincsenek könyvtárak, és a multimédiás fájlok elérésére csak a Zune szoftver használható. Ha Office fájlokkal szeretnénk dolgozni, akkor a SkyDrive nevű online tárhelyet kell használnunk. Ezzel a szigorú szabályozással a Microsoft hasonló problémákat okoz, mint az Apple, és ugyan a Windows Phone 7 egy rendkívül ígéretes operációs rendszer, a jelenlegi verzió még nem nyújt eleget a felhasználóknak.

ÖSSZEGZÉS

Az Android egyetlen év alatt hatalmasat lépett előre, legnagyobb előnye pedig a rugalmasság és a nyitottság. Aki egy nagyon kényelmes, megbízható platformot keres, az az iOS-szel jár a legjobban. A többi vetélytárs alaposan lemaradva kullog a két vezető mögött: a BlackBerry OS és a Symbian^3 ugyan sokat tud, de egyre inkább elavulnak és nehezen kezelhetőek. Nem győzött meg bennünket a Windows Phone 7 sem, ami kétségtelenül újszerű kezelői felülettel rendelkezik, de egyelőre túl sok funkció hiányzik belőle.

	1. HELY	2. HELY	3. HELY	4. HELY	5. HELY
	Android 2.2 (HTC Desire)	iOS 4.1 (iPhone 4)	BlackBerry 6 (Torch 9800)	Symbian 3 (Nokia N8)	Windows Phone 7 (LG-E900 Optimus 7)
Összpontszám	92,0	91,4	76,7	73,5	63,0
Használhatóság	86,5	98,0	57,4	48,0	88,0
Szolgáltatások	97,5	84,8	96,0	99,0	38,0
Szolgáltatások					
Levelezőfiókok	POP, IMAP, Exchange	POP, IMAP, Exchange	POP, IMAP, Exchange, BB Enterprise Server	POP, IMAP, Exchange	POP, IMAP, Exchange
Névjegyek/naptár szinkronizálása	HTC Sync**, webes szolgáltatások, Exchange	iTunes, webes szolgáltatások, Exchange	PC, BB Enterprise Server, web, Exchange	Ovi Suite, Ovi Sync, Exchange	webes szolgáltatások, Exchange
Office csomag	Csak megtekintésre**	Csak megtekintésre	Megtekintés, szerkesztés	Csak megtekintésre	Megtekintés, szerkesztés, létrehozás
Fájlkezelés	PC, web, mobil	PC (iTunes), web	PC, web, mobil	PC, web, mobil	PC (csak multimédia), web
Adatátvitel	USB (PC), web, WLAN, Bluetooth	iTunes, web, WLAN, Bluetooth (korlátozottan)	USB, web, WLAN, Bluetooth	USB (külső háttértárról is), web, WLAN, Bluetooth	Zune (csak multimédia), web
Weboldal megjelenítése (átlag)	9 másodperc	11 másodperc	34 másodperc	21 másodperc	18 másodperc
JavaScript teljesítmény	56 pont	43 pont	22 pont	5 pont	15 pont
Acid 3 teszt (webes szabványok)	91 %	100 %	99 %	47 %	12 %
Különleges audio- és videoformátumok	OGG Vorbis, MIDI	Audible, Apple Lossless	QuickTime	RealVideo és Sorenson Spark	DivX és QCELP
Háttértárnak használható	●	▬	●	●	▬
Tethering (modem)	●	●	●	●	▬
Mentés	Adatok és beállítások	Teljes	Adatok és beállítások	Adatok	Csak szinkronizálás
Multitask	●	Korlátozott	●	●	Csak bizonyos szolgáltatások
Alkalmazások elérése	Kezdőképernyőn és menüből	Kezdőképernyőn, mappákban	Kategóriákban, mappánként	Widgeteken keresztül, főmenüből, könyvtárakból	Főképernyőn és menüből
Alkalmazások száma/átlagos ára	kb. 100 ezer/ingyenes***	kb. 250 ezer/670 forint	kb. 15 ezer/600 forint	kb. 20 ezer/630 forint	2 ezer/2100 forint
Rendszer frissítése	HTC Sync, online**	iTunes	BB Desktop Software	Ovi Suite, online	Zune
Tesztkészülék adatai					
Tájékoztató ár	120 000 Ft	214 000 Ft	195 000 Ft	140 000 Ft	130 000 Ft
Kijelző felbontása/mérete	800×480 pixel/3,7"	960×640 pixel/3,5"	480×360 pixel/3,2"	640×360 pixel/3,5"	800×480 pixel/3,8"
CPU/RAM/háttértár	1 GHz/576 MB/512 MB	1 GHz/512 MB/16 GB	624 MHz/512 MB/4 GB****	680 MHz/256 MB/16 GB****	1 GHz/512 MB/14 GB
WLAN/Bluetooth/GPS	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●

● Igen ▬ Nem

* MP3 és DivX mindegyiknél támogatott
** Gyártótól függ
*** Magyarországon csak az ingyenes alkalmazások érhetőek el
**** SD kártyával bővíthető

Csúcskategória (100-90,0)
Középkategória (74,9-45,0)
Felső kategória (89,9-75,0)
Nem ajánlott (44,9-0)
Értékelés pontszámokkal (max. 100)

GIGABYTE P67A-UD7

írta: Martinm

A Gigabyte már a Sandy Bridge rajtjára elkészült az abszolút csúcskategóriás UD7 alaplapjával, amire a cég mérnökei minden földi jót rázsúfoltak. Profizmust sugalló fekete szín uralkodik az egész lapon, a foglalatok, kártyahelyek és még a NYÁK lap is mind fekete, amin kiválóan mutatnak az aranyszínű feliratok. Noha a fekete szín vagány, a színkódolásról (például a DIMM foglalatoknál) így le kell mondanunk, vagyis összeszerelésnél igencsak oda kell figyelnünk. Az ugyancsak fekete, négyblokkos hűtőborda-rendszer alatt az Intel P67-es alaplapi chipje rejtőzik, amit a Gigabyte megfejelt egy NVIDIA nF200-as chippel. Ez teszi lehetővé, hogy az UD7 akár 4 VGA-t is képes meghajtani, legyen szó 3 utas SLI-ről vagy 2 utas CrossFireX-ről, csupán BIOS frissítés kérdése, mikor bővítik ki a támogatást Quad rendszerekre. Ugyanakkor ne feledjük, az nF200 ellenére a processzorhoz továbbra is az integrált PCIe x16 2.0 csatornán jut el az adat.

Az UD7 másik, extravagáns és egyedi megoldása a 10, azaz kereken tíz darab USB 3.0 csatlakozás (ehhez jön még hozzá plusz 8 USB 2.0 kivezetés). Ezt egy okos csellel érte el a Gigabyte, ami egyszerű matekkal megfejthető: A két darab, Renesas vezérlőchip 4 USB 3.0 csatlakozást ad, amiből kettőre két darab VIA VLI VL810-es USB 3.0 elosztót kötöttek. Az eredmény: 10 USB 3.0 kivezetés, ami impozáns, ám ne feledjük, hogy a valós sávszélesség is osztódik (ergo 10 USB 3.0 periféria egyidejű csatlakoztatásánál messze nem érjük el a maximális sebességet).

9.1

Eszköz
Alaplap
Info
www.giga-byte.hu
Ár
90 500 Ft

Minden részlete profizmust sugall

Az extravagáns megoldások mellett a nyers számok is jól mutatnak: 24 fázisú VRM áramkör, 10 SATA RAID, 2× gigabites LAN és minden, eddig megjelent Gigabyte extra szolgáltatás legújabb verziója. A sebesség az alaplap felszereltségéhez passzol, vagyis abszolút csúcskategóriás, ahogy a teszt során a stabilitással sem volt gondunk. Kicsit csalódottak voltunk, hogy ilyen nagyon magas prémium árért cserébe továbbra sem kaptunk (a konkurenciánál már bevezetett) grafikus felületű EFI BIOS-t, de a régi, jól megszokott BIOS továbbra is jól átlátható és kezelhető, továbbá kezeli a 3 TB-os HDD-ket.

MICROSOFT LIFECAM STUDIO

írta: Miguel

A z ilyen felsőkategóriás webkamerákról tesztet írni egyszerre könnyű és nehéz: könnyű, mert egy átlagos VGA-felbontású eszközhöz képest ez egy Rolls-Royce, viszont nehéz, mert ha az ember elkezdi sorolni azt a kevés negatívumot, amit talált, még a végén rásütik, hogy kukacoskodik itt egy profi cuccal. Merthogy az elvitathatatlan: a Lifecam Studio a mindennapos használatra több mint tökéletes, ha van hozzá gépünk és sávszélességünk, akár folyamatos 720p minőségben is sugározhatjuk a körülöttünk zajló eseményeket. Furcsa, hogy az 1080p-snek mondott eszköz alapállapotban csak állóképet tud rögzíteni ebben a felbontásban, de ha nagyon ragaszkodunk ahhoz, hogy Full HD-ban lássanak minket a haverok (és van olyan videochat-eszközünk, ami képes ilyesmire), akkor külső programmal megkerülhető a gyári tiltás. Persze könnyen lehet, hogy egy ilyen eszközt valaki nem csetelésre, inkább videó rögzítésére használ, és így már rögtön több értelme van a kamera talpán elhelyezett csavarmenetnek (fotó- vagy kameraállványra, esetleg csillagászati távcső tetejére rögzítéshez), illetve a nagy érzékenységű hardver maximumra pörgetésének – leszámítva, hogy az izgága autófókusz miatt elég sokat idegeskedünk majd. Sajnos a kamera hajlamos a hátunk mögött történő mozgásra koncentrálni, illetve a lehető legváratlanabb helyzetekben és időpontokban újrafókuszálni, de ez kézivezérléssel kicselezhető, és ehhez már nem kell semmi különleges program, elég az eszköz saját dolgait telepíteni.

9.5

Eszköz
Webkamera
Info
www.microsoft.hu
Ár
kb. 24 990 Ft

Ha kizárólag a videókonferenciás lehetőségeket vesszük, a Lifecam Studio az utolsó filérig megéri az árát: a töksötét szobát leszámítva nagyon jól kezelte a mostoha fényviszonyokat, az új lencse és a fejlesztett technológia végeredmény pedig még az avatatlan szem számára is nyilvánvaló. Még a korábban tesztelt nagy felbontású high-end eszközökhöz képest is jóval tisztább, élesebb, teltebb és valószerűbb képet kapunk. Sajnos a hangról ugyanez már nem mondható el, a mikrofon szerintem rossz helyre került – a képeken is látható, élénk kék színnel világító gomb mögé (amivel amúgy a beállított chatprogramban tárolt kontaktlistánkat hívhatjuk elő – akár akaratunk ellenére is, ha sokat mozgatjuk a kamerát beszélgetés közben). Az árkategóriához képest nézve túl sok háttérzajt továbbít az eszköz, bár nyilván a háromezer forintos kétpálcás cuccokhoz képest még így is kristálytisztán hallható minden szavunk. Ha ennyi pénzért keresünk webkamerát, és a vetélytárs Logitech C910 a viszonyítási alap, a Lifecam Studio a jobb választás.

Teszt: tabletek

SZÖRF A KANAPÉRÓL

Az új táblagépek átformálják az internet böngészésének élményét. Cikkünkben összehasonlítottuk az új kihívókat az Apple iPadjével.

Forradalmi változások előtt állunk: a mobil számítástechnika hamarosan megváltoztatja életünket, és azt, ahogy az internetet és a digitális médiát használjuk. Ennek a folyamatnak az első eszköze az Apple iPad, ami valójában csak egy hordozható számítógép, amit arra találtak ki, hogy segítségével elérhessük az internetet és letölthessük a hálózaton tárolt tartalmakat. Használata viszont annyira kényelmes, hogy még a legunalmasabb feladatokat is öröm elvégezni vele.

Az Apple tavaly áprilisban jelent meg a piacon táblagépével, és szeptemberig összesen 7,5 millió példányt adott el belőle. Ezzel a számmal a tabletek között az iPad egyértelmű piacvezető. Miközben sok versenytárs még mindig a prototípusnál tart, az Apple már a második verzión dolgozik, ami a tervek szerint idén áprilistól lesz kapható. A legkomolyabb alternatívát a Google Android operációs rendszerére épülő tabletek jelenthetik, ám ennek ezekre a gépekre optimalizált 3.0-s verziójára még várnunk kell – amíg az nem jelenik meg, addig marad a mobiltelefonokra készített 2.2-2.3-as változat. Ezt használja tesztünk több résztvevője is, a Samsung Galaxy Tab, a szuperolcsó Alcor e-Pad és az ígéretes, de jelenlegi formájában elég rosszul teljesítő Toshiba Folio 100 is. Tesztünkben található egy Windows 7-et futtató gép is, a Toshiba Libretto W100, ami érdekes, kétmonitoros kivitelével inkább átmenet a táblagépek és a netbookok között.

A PIACVEZETŐ Apple iPad

Az immáron hazánkban is hivatalosan elérhető (és így hirtelen jóval olcsóbbá vált) Apple iPad a legfejlettebb és egyben a leginkább kerek élményt nyújtó táblagép tesztünkben. Kezelőfelülete szinte ideális az érintőképernyős irányításra, a menük és a szoftverek késlekedés nélkül, azonnal reagálnak ujjainkra. A gép működése közben teljesen zajtalan, és hosszas filmlejátszás után sem válik kellemetlenül forróvá – ugyanakkor a nyári hőség könnyen lebéníthatja a készüléket, amelynek üzemideje ugyanakkor messze a többiek fölé emelkedik.

Böngészés közben a legnagyobb problémát a Flash támogatásának hiánya jelenti, ugyanakkor a weboldalak megjelenítését gyorsabban és gördülékenyebben végzi, mint bármelyik vetélytársa (már csak a HTML5 elterjedését kell megvárnunk ahhoz, hogy az élmény valóban teljessé váljon). Sajnos a teljes mértékben Flashre épülő oldalak használatá-

ról le kell mondanunk, ami a PC-hez szokott felhasználóknak kellemetlen meglepetést okozhat. Ez a jellegzetes Apple-szigorúság az, amihez hozzá kell szoknunk.

A KIHÍVÓ
Samsung Galaxy Tab

Az iPadnél jelentősen kisebb készülékkel jelentkezett a piacon a Samsung: amíg az Apple 9,7"-os, addig a Galaxy Tab csak 7"-os kijelzőt használ, amely ugyanakkor alig rosszabb felbontású (1024×600 az 1024×768 helyett). Ennek eredményeképpen a pixelek apróbbak, a kép pedig tűéles.

A Tab verhetetlen a hordozhatóság területén is: mindössze 385 grammos tömegével körülbelül feleannyit nyom, mint az iPad. Ugyanakkor a kis képernyőnek hátrányai is vannak: sokkal többet kell majd görgetnünk és nagyítanunk például egy weboldal olvasása közben. Ezen folyamatok ugyan gyorsak, de nem annyira, mint az Apple táblagépénél, különösen akkor, ha a weboldalak nagyon bonyolultak, vagy éppen Flash animációt használnak – ugyanis az iPaddel szemben a Tab ezeket is képes megjeleníteni.

A Tabbe épített 1 GHz-es processzor egész picivel még az Apple A4-es CPU-jánál is gyorsabb, ha 3D-s feladatokra kerül sor, ugyanakkor az utóbbi cég sokkal szorosabb együttműködést valósított meg a hardver és a szoftver között.

Az Android 2.2-es operációs rendszer az iOS-szel szemben a nyitottságra épül: amíg az utóbbinál minden út az iTuneson keresztül vezet, addig a Galaxy Tabre könnyedén másolhatunk át bármilyen adatot, a Samsung által biztosított szoftverek pedig kényelmesen szinkronizálják névjegyeinket és más adatainkat.

AZ IKERPÁR
Toshiba Libretto W100

Tesztünk legdrágább és egyben legkülönlegesebb résztvevője a 300 ezer forintos Toshiba Libretto W100, ami inkább tekinthető egy olyan netbooknak, amit két táblagép összeszerelésével készítettek. Sajnos a masina inkább érdekes, mint használható, ugyanis a Windows 7 alapfelületét egyáltalán nem az ujjunkra optimalizálták, az alsó képernyőn megjelenő virtuális billentyűzet kényelmetlen (bár ezzel nincs egyedül), ráadásul a két kijelző miatt a készülék nem is érződik annyira stabilnak, mint a szimpla versenytársak.

A másik problémát a gyenge hardver jelenti: hiába erősebb papíron a gép, mint a versenytársak, a Windows 7 nem erre készült, így futása több esetben is akadozik – a 720p-s YouTube videók lejátszása például inkább diavetítésre emlékeztet, mint rendes filmre.

A NAGYKÉPŰ
Toshiba Folio 100

Amíg a W100 inkább egy izgalmas kísérletnek fogható fel, addig a Folio 100 már egy valódi tablet, amelyen azonban a Toshibának még dolgoznia kell, ha azt szeretné, hogy sikert érjen el a piacon. Ezt leginkább azért éreztük bosszantónak, mert a hardver tekintetében ez a leggyorsabb gép: a kétmagos, 1 GHz-es sebességgel működő Tegra 2 processzornak gyerekjáték például az 1080p-s filmek lejátszása (és ennek a képességnek a kihasználására még egy HDMI kimenet is került a Folio 100-ra) vagy a 3D-s játékok futtatása. Ugyanakkor a gépre telepített szoftverek nagy része egyáltalán nincs felkészítve a nagyméretű kijelző adta lehetőségek kihasználására, további programok beszerzése a Marketről pedig nem lehetséges, mivel a tablet ehhez nem tud csatlakozni. Amit ehelyett kapunk, az a Toshiba saját szoftverboltja, ez azonban egyelőre nagyon szegényes választékkal rendelkezik.

2011: AZ ANDROIDOS TÁBLAGÉPEK ÉVE

Bár az Apple már áprilisban rengeteg pénzt keresett az iPaddel, a konkurens gyártók közül sokan még hezitálnak a versenytársak piacra dobásával. Ennek oka, hogy mindenki a Google-ra vár, azaz inkább az Android 3.0-s változatára, amit már kifejezetten a tabletekre fejlesztenek. Ennek megjelenése azonban csak március-áprilisra várható – ezért volt kénytelen például a Samsung az Android 2.2-est telepíteni a Galaxy Tabre.

AZ ARCHOSTÓL A BLACKBERRYIG

Már bejelentették, de tesztünkre nem érkezett még meg a francia Archos 7 és 10 colos androidos táblája, amelyek szintén meglepően kedvező árral rendelkeznek. A kisebbik, 800×480 pixel felbontású modell idehaza 90 ezer forintért is megvásárolható, miközben az Alcor e-Padnél lényegesen erősebb hardverrel rendelkezik (és Android 2.2-t használ). A nagyobbik, 1024×600 pixel felbontású változatért kicsit többet, 100 ezer forintot kell fizetnünk. Érdeklődve várjuk a Dell Streak megjelenését is (bár ez 5"-os kijelzőjével inkább átmenet a mobilok és a tabletek között), illetve a Blackberry saját operációs rendszerét használó Playbookot.

A KEDVEZŐ ÁRÚ
Alcor e-Pad

Sok mindent kritizálhatunk az Alcor néven futó tableten, de ennyiért vajon érdemes? Ez az androidos tablet ugyanis feleannyiba sem kerül, mint legközelebbi versenytársa, igaz, ezért cserébe több korlátozással is számolnunk kell. A mindennapi használatban a leginkább zavaró talán a rezisztív érintőképernyő (amely lényegesen kevésbé érzékeny ujjainkra, mint a kapacitív technológiát használó változatok), illetve a kínai Rockchiptől származó CPU, aminek teljesítménye alaposan elmarad a többi versenyzőbe szerelt modellektől. Ezért cserébe viszont kapunk például USB host csatlakozót, aminek segítségével nemcsak USB kulcsokat, de a fejlesztők ígérete szerint később 3G-s modemeket is csatlakoztathatunk hozzá. ●

	1. HELY	2. HELY	3. HELY	4. HELY	5. HELY
	Apple iPad 64 GB	**Samsung Galaxy Tab**	**Toshiba Libretto W100**	**Toshiba Folio 100**	**Alcor e-Pad**
Tájékoztató ár	189 990 forint	200 000 forint	300 000 forint	109 990 forint	49 900 forint
Összpontszám	**98,1**	**94,1**	**76,6**	**65,6**	**64**
Teljesítmény (20%)	**95**	**100**	**70**	**82**	**45**
Kijelző (30%)	**97**	**95**	**90**	**72**	**65**
Mobilitás (30%)	**100**	**92**	**62**	**52**	**65**
Szolgáltatások (20%)	**100**	**90**	**85**	**60**	**80**
Műszaki adatok					
Operációs rendszer	iOS 3.2.2	Android 2.2	Windows 7	Android 2.2	Android 2.1
Memória/Processzor	16 GB/1 GHz A4	16 GB+microSD/1 GHz Samsung Hummingbird	62 GB+microSD/ 1,2 GHz Intel Pentium U5400	16 GB+SD/ 1 GHz NVIDIA Tegra 2	256 MB+2,5 GB+microSD/660 MHz Rockchip R2818
Kijelző	9,7"/1024×768	7"/1024×600	2×7"/2×1024×600	10,1"/1024×600	7"/800×480 (rezisztív)
Hálózati adapterek	Wi-Fi 802.11a/b/g/n, HSPA	Wi-Fi 802.11a/b/g/n, HSPA	Wi-Fi 802.11b/g/n	Wi-Fi 802.11b/g/n	Wi-Fi 802.11b/g/n, HSPA*
A-GPS/Bluetooth/FM rádió	Van/Van/Nincs	Van/Van/Van	Nincs/Van/Nincs	Nincs/Van/Nincs	Nincs/Nincs/Nincs
USB/HDMI/Kamera	Adapterrel/Adapterrel/Nincs	Adapterrel/Adapterrel/3 Mpixel	Van/Nincs/1280×800 pixel	Van/Van/1,3 Mpixel	Van/Van/Nincs
Méretek/Tömeg	234×190×13 mm/730 gramm	190×120×12 mm/385 gramm	202×123×81 mm/820 gramm	281×180×13 mm/746 gramm	186×114×12 mm/ 352 gramm

●Igen ▬Nem
Csúcskategória (100-90,0) Középkategória (74,9-45,0) Felső kategória (89,9-75,0) Nem ajánlott (44,9-0)
Értékelés pontszámokkal (max. 100)

*adapterrel

Milliók – fillérekből

AZ APP BIZNISZ

Hatalmas üzlet aprócska programokkal: az okostelefonokhoz, tabletekhez, PC-khez és tévékhez szánt Appok forradalmasították a szoftverpiacot.

17.500.000.000

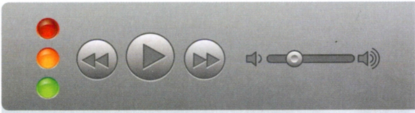
dollár teljes bevételt érhet el a világméretű App piac a jövő év során. Ha az Egyesült Államok béli konzultációs cég, a Chetan Sharma előrejelzése helyesnek bizonyul, 2012-ben a miniatűr programok forgalma majdnem elérheti a Microsoft éves forgalmának harmadát. Eközben a szoftveróriás erősen hátramaradni látszik a mobiltelefonok piacán: egy évvel az Apple és Google után, 2009 októberében a Microsoft is előállt a maga App boltjával, Windows Marketplace néven. A várakozás sokba kerülhet a redmondi cégnek. A Nielsen legújabb piaci felmérései szerint jelenleg a vevők 30%-a választ iPhone-t, 28% Android alapú eszközt és csupán hat százalékuk Windows alapú készüléket.

550.000

Appot lehet jelenleg letölteni a világszerte található több mint 40 üzletből. Ezen miniprogramok kétharmada csakis fizetségért cserébe elérhető. Az App boltok remek lehetőséget jelentenek, különösen az apróbb fejlesztési stúdióknak, hogy a nyilvánosság elé lépjenek. A Rovio-nak sikerült is kihasználni: a finn háromfős csapat készítette az Angry Birds játékot 2009-ben az Apple mobiltelefonos rendszere az iOS alá. Majd 2010-ben megjelentek az Android és Symbian változatokkal. Tizenkét millió fizetős letöltéssel később, máris 8 millió dollárt kasszírozva, a malacvadászat idén számítógépen és konzolokon folytatódik.

35

energiatakarékos Atom processzor alapú táblaPC-t jelentenek be az év első felében. Az iPad versenytársainak szánt modellek többségén Windows 7 vagy Android fut majd. A legnagyobb nevű gyártók közül az Acer az Intel és Nokia MeeGoo mobiltelefonos operációs rendszerére koncentrál. A jelenleg még világpiac vezető Nokia számára ez katasztrófális hír: ha a kiöregedett Symbian után a MeeGoo sem válik be, a Nokia mobiltelefonokhoz és tabletekhez szánt App boltja az Ovi Store forgalma is minimálisra csökkenhet. A finnek kiszorulhatnak egy sokmilliárdos piacról, mivel – az elemzések szerint – néhány éven belül több App fogy majd tabletekre, mint okostelefonokra. Az amerikai piackutató GigaOM elemzései szerint még a TV Appok is kétmilliárdos összebevételt hoznak majd 2015-re.



A LEGNAGYOBB APP BOLTOK

APP STORE (APPLE)

Indulása: 2008. július 10.
Készülékek/Operációs rendszer: iPod touch, iPhone, iPad/iOS
Appok: kb. 320 000

ANDROID MARKET (GOOGLE)

Indulása: 2008. október 22.
Készülékek/Operációs rendszer: okostelefonok, tabletek/Android
Appok: kb. 220 000

OVI STORE (NOKIA)

Indulása: 2009. május 26.
Készülékek/Operációs rendszer: okostelefonok, tabletek/Symbian, MeeGo
Appok: kb. 43 000

BLACKBERRY APP WORLD (RIM)

Indulása: 2009. április 1.
Készülékek/Operációs rendszer: okostelefonok, tabletek/Blackberry OS
Appok: kb. 18 000

WEBOS APPCATALOG (PALM/HP)

Indulása: 2008. december 16.
Készülékek/Operációs rendszer: okostelefonok, tabletek, nyomtató/web OS
Appok: kb. 5600

WINDOWS MARKETPLACE (MICROSOFT)

Indulása: 2009. október 5.
Készülékek/Operációs rendszer: okostelefonok, tabletek/Windows Phone 7
Appok: kb. 6000

Forrás: Unternehmensangaben, eigene Recherchen

OKOSTELEFONOK

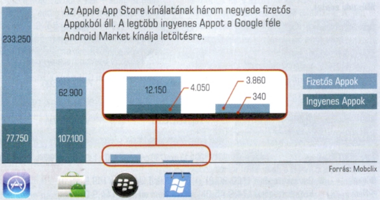
1,8 milliárd okostelefon eladására számítanak 2013-ban

APP-LETÖLTÉSEK

92 százalékkal nő évente a letöltések száma

FIZETŐS APP KONTRA INGYEN APP

Az Apple App Store kínálatának három negyede fizetős Appokból áll. A legtöbb ingyenes Appot a Google féle Android Market kínálja letöltésre.



Forrás: Mobclix

AZ APP BIZNISZ: ÜZLETEK, APPOK, KÉSZÜLÉKEK

BELÉPÉSI DÍJ APP FEJLESZTŐKNEK

99 $/év — egyszeri 25$ — egyszeri 1$

NÉPSZERŰ APP KATEGÓRIÁK

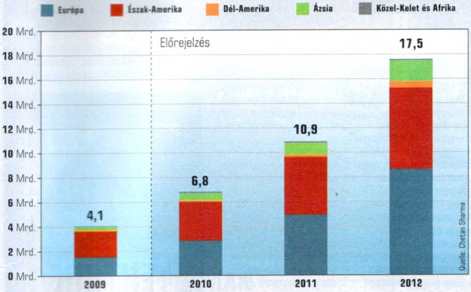
Az okostelefon tulajdonosok havonta legalább egyszer használják az alábbi kategóriákba tartozó Appokat

1	Játék	61%
2	Időjárás	55%
3	Navigáció/keresés	50%
4	Közösségi hálózat	49%
5	Zene	42%
6	Üzenetküldés	36%
7	Szórakoztatás	33%
8	Pénzügyek	28%
9	Étkezés	25%
10	Sport	24%
11	Irodai	22%
12	Vásárlás	21%
13	Videó	21%
14	Utazás	20%
15	Étel	19%

Forrás: Nielsen

VILÁGMÉRETŰ APP PIAC (ELADÁSOK $-BAN)

A világ App bevételeinek közel fele Észak Amerikából érkezik be. 2011-ben várhatóan jobban előtérbe kerül Európa is, de a legnagyobb bevétel-növekedés Ázsiában várható.



PÉNZ BESZÉL

7-szer több pénzt költenek Appokra az iPhone tulajok, mint az Android használók

APP/IPHONE

28 App található átlagosan egy iPhone felhasználó készülékén

IPAD ELADÁSOK

27 iPadot adtak el percenként 2010-ben szerte a világon

ADATFORGALOM

14 petabyte adat termelődik minden nap az Apple App Store-jában

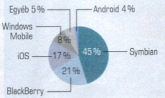
KIROBBANÓ TABLET PC PIAC

154 millió Tablet PC eladása várható szerte a világon a Gartner kutatásai szerint. 2010-ben összesen még csak 19,5 millió darab kelt el belőlük.

AZ OKOSTELEFON PIAC MEGOSZLÁSA

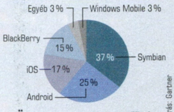
2009 harmadik félévében még szinte minden második okostelefon Symbian alapú volt. 2010-ben azonban erőre kaptak az Android készülékek.

2009 3. negyedév



Összesen: 41,1 millió

2010 3. negyedév



Összesen: 80,5 millió

Forrás: Gartner

2010 LEGNÉPSZERŰBB FIZETŐS APPJAI

Az év végén az Apple bejelentette a 2010 során leggyakrabban letöltött fizetős appokat: míg az iPod touch és iPhone készülékeken a játékok vezetik az eladási listákat, iPad-en már népszerűbbek az irodai alkalmazások

iPod touch/ iPhone

- **Doodle Jump** – Játék – 0,79€
- **Angry Birds** – Játék – 0,79€
- **WhatsApp Messenger** – SMS – 0,79€
- **Akinator** – Játék – 1,59€
- **Sleep Cycle alarm clock** – Ébresztőóra – 0,79€

iPad

- **GoodReader** – Fájlnéző – 2,39€
- **Slice it!** – Játék – 0,79€
- **Pages** – Szövegszerkesztő – 7,99€
- **Numbers** – Táblázatkezelő – 7,99€
- **Weather Pro** – Időjárás előrejelzés – 3,99€

AZ IGAZI ŐSLÉNYPARK

Klónozott mammut Japánból

Nem tudom, hogy belegondoltatok-e már abba, hogy sci-fi íróként, vagy filmrendezőként milyen nagy is a társadalmi felelőssége valakinek, tekintve, hogy előbb, vagy utóbb, de mindenképp akad egy emberfia, aki kellő képzelőerővel és elszántsággal megáldva (vagy éppen őrülettől sújtva) belevág a papírra vetett/filmvászonra álmodott víziók megvalósításába. Nincs ez másképp ezúttal sem, amikor is a Kyotói Egyetem tudósai, élükön prof. Akira Iratanaival több mint 5000 éve kihalt óriásemlősök, konkrétan mammutok klónozására adták a fejüket. A kísérlethez szükséges eljárást szintén egy japán tudós, bizonyos Teruhiko Wakayama dolgozta ki még 2008-ban, amikor is sikerrel „hozott létre" egy élő egeret egy 16 éve lefagyasztott fajtársából. Iratanaiék most ugyanezt a nucleus kinyerési technológiát fogják használni (amihez alapanyagul állítólag egy nemrégiben beszerzett, és rendkívül jó állapotban megmaradt szibériai mammutmaradvány szövetei szolgálnak majd), hogy aztán ezt az orgainkus információkapszulát egy nőstény elefánt petesejtjébe fecskendezzék. A professzor első próbálkozásra csak 30%-os valószínűséggel jósolt sikert, ám véleménye szerint az eljárás folyamatos tökéletesítésének köszönhetően „már 5 éven belül egészséges mammut születhet." Innen már pedig csak egy lépés a dinók klónozása, amit a japánokat ismerve csakhamar egy igazi Godzilla követhet majd...

TÖBBET, KEVESEBBÉRT?

Válságban az iPades kiadványok

Kedvenc webes újságírónk, Mike Elgan nemrégiben egy igen érdekes jelenség nyomába eredt a CultofMac színeiben: az iPad-alapú újságelőfizetések számának drasztikus csökkenésének kiváltó okait kutatta. Az állatorvosi ló szerepét ezúttal a méltán népszerű Wired magazin töltötte be, amelynek iPados előfizetői tábora a kezdeti 100 000+-ról rövid időn belül 20 000 közelébe olvadt, de hasonló, ha nem is ennyire durva visszaesést kellett elkönyvelnie más kiadványoknak (Vanitiy Fair, GQ, Glamour, stb) is.

A magyarázat? Nos, a kérdésre többféle válasz is létezik, de az igazság valószínűleg valahol ott keresendő, hogy a jelenlegi modell – persze a terjesztés újszerű módját kivéve - még szinte mindenben a múlt évszázadot idézi. Statikus, vagy legjobb esetben is csak részlegesen interaktív tartalmak, amelynek végeredményeképp a felhasználó csak kicsivel (vagy épp semmivel sem) kap többet a papíralapú változatnál. És persze ott van az ár kérdése is: míg például okáért a Wired 6 dollár az újságosnál (persze nem a hazainál), viszont éves előfizetés esetén alig 1 (!!!), addig a szinte ingyen előállítható (és itt most nem a szükséges szellemi inputra gondolunk!) és terjeszthető digitális verzió egy cent híján 4 USD!

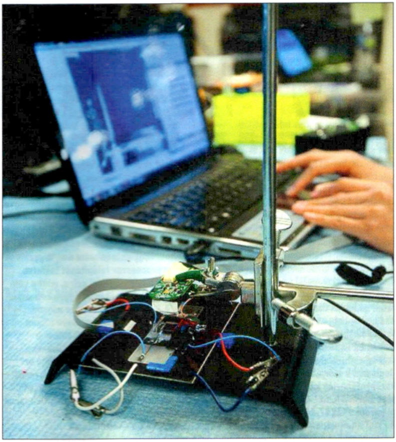
Elgan javaslata szerint kiadóknak a „rendes" előfizetői ár alá kellene szorítaniuk az elektronikus változatét (az a Wired esetében kb. 75 centet jelentene), és a fókuszt inkább a hirdetési bevételek növelésére kéne helyezniük. S persze nem ártana némi next-gen design és tartalom sem, valahogy úgy, ahogy arra a zseniális Flipboard ingyen és bérmentve már ma is képes.

TITKOS MILLIOMOS

A Samsung és az ő csodálatos TV App Store piactere

A Samsungtól ugyebár megszokhattuk, hogy szeret egyszerre több vasat is a tűzben tartani: például okáért miközben Androidos eszközeivel (Galaxy termékvonal) lényegében minden régióban sikert sikerre halmoz, addig szép csendben saját mobilplatformjának (Bada) pozícióit is erősítgeti. Nos, hasonló a helyzet az „okos" televiziók terén is, ahol bár a Samsung szavakban már szintén elkötelezte magát a Google TV mellett, valójában még egyetlen terméket sem dobott piacra, és inkább a saját megoldását favorizálja, amelyből a múlt év során nem kevesebb mint 5+2 millió darabot („szimplán okos"+okos 3D TV) értékesített. Így aztán valószínűleg az sem hat már a meglepetés erejével, hogy a derék dél-koreaik szép csendben milliós (!!!) nagyságrendben értékesítettek alkalmazásokat is televízióikhoz a saját internetes alkalmazás piacterükön keresztül. Sőt, ez az impresszív érték a közeljövőben még tovább növekszik majd, ami nem is csoda, tekintve, hogy a Samsung 12 millió okos és 10 millió 3D TV értékesítését irányozta elő a 2011-es évre.

írta: Joshua

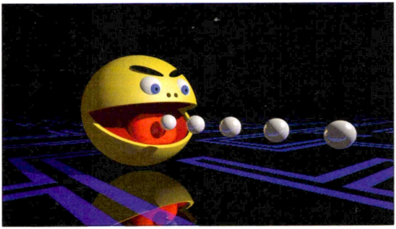


ÉLŐSZEREPLŐS PACMAN

Pixel helyett paramecia

Mindannyiunk kedvenc, zseniálisan egyszerű videójátékainak, a Pongnak, a Pacmannek és a Pinballnak az „élőszereplős" változataihoz mostanáig talán csak a klasszikus Tron mozifilmben (amin ugyebár nem azonos a fejét mostanság felütő szörnyűséggel) volt szerencsénk. Mostanáig, ugyanis a Stanford Egyetem tudósai megalkották azt az általuk csak „biotikus játéknak" nevezett csodát (borzalmat?) ahol is új fogalmat nyer az interaktivitás... no persze nem a játékos, hanem azon, vélhetőleg akaratuk ellenére bevont egysejtűek számára, akik a pixelhősöket helyettesítik. Példának okáért a PacManben olyan, szerves folyadékban úszó paramecia névre hallgató mikro-organizmusokat irányíthatunk, amelyeket aztán a vezérlő szabályozta elektromos mezőkkel lehet ide-oda terelgetni. A Pinball némiképp eltérő elven működik: itt különböző vegyületek késztetik irányváltozásra a primitív élőlényeket. Mindösszesen nyolc különböző játék került kifejlesztésre, amik három külön csoportba oszthatók, aszerint, hogy egysejtűek, sejtkolóniák, vagy molekulák adják-e az alapját.

A kutatócsoport vezetője, Ingmar Riedel-Kruse amúgy semmiféle kivetnivalót nem talált a fejlesztésben, sőt, szerinte az kiváló „stimulációul szolgálhat a bioethikai kérdésekről folytatott diskurzusnak", a benne rejlő oktatási potenciálról nem is szólva.



A mechanikus erőhatás (értsd: rálépés, taposás) révén energát termelő angol szuperjárda után most megérkezett annak kínai szellemiséghez igazított változata is, a „kém-járda". A helyi kormány által pénzelt Institute of Intelligent Machines egy olyan eszköz terveivel hozakodott elő, amely a padlóba, vagy akár a járdába rejtve a járókelők tudta nélkül volna képes róluk biometrikus adatokat gyűjteni. A hír igazi abszurditása abban rejlik, hogy a fejlesztéshez az inspirációt állítólag a Nintendo „intelligens" Wii Balance Boardja szolgáltatta – no meg abban, hogy a japán gyártó készséggel rendelkezésre bocsátotta szakembereit, hogy segítsék az elsőre nem épp jószándékúnak tűnő project megvalósulását.

A dél-koreai Daegu városában nemrégiben meglehetős változáson ment keresztül a helyi 21 általános iskola tanári kara: valamenynyi helyszínen új angoltanárok álltak munkába. Ez még persze nem volna hír, az már viszont annál inkább, hogy az új tanerők mindegyike a Korea Institute of Science of Technology (KIST) által kifejlesztett robot (!), amelyeket a Fülöp-Szigetekről távirányítanak (!!!) az erre felkért (a koreaiaknál állítólag sokkal olcsóbb) oktatók. Az „Engkey" (ez biztos vmi koreai szójáték:) névre hallgató mesterséges entitások a valósidejű, kétirányú kommunikáción túl képesek avatárjuk arcát, sőt érzelmeit is megjeleníteni, arról nem is szólva, hogy drámain növelik a nebulók óralátogatási hajlandóságát.

Vessetek bár meg, de mostanáig nem voltunk tudatában annak, hogy a piacon számtalan olyan tartozékot lehet beszerezni, amivel az iPod Nanok (persze csak az újabbak) karórává alakíthatók... Most viszont pótoljuk a hiányosságot, és mindjárt egy olyan változatról adunk hírt, amelyen a stílusos bőr karpántot kiegészítő csatlakozó nem nyomorult szilikongumiból, hanem precíziós lézerrel megmunkált, rozsdamentes acélból készült, amely ráadásul söröskupak-nyitóként is funkcionál. A gyártó szlogenje? „Megtudhatja, mennyi az idő, hallgathatja kedvenc zenéjét, és még a sört is nyitja? Bőr és acél, és persze egy multitouch interfész."

A bűnben és a designban egyaránt testvérnek számító Nick és Beau Trincia (ld. még: nicktrincia.com) egy olyan „hibrid" laptop hordozótáska tervével állottak elő, amely hagyományos funkcióján túl munkafelületként, sőt ülőalkalmatosságként is megállja a helyét. Az eszköz „vázát" egy olyan félkemény modul adja, amely alapállapotban a laptopot védelmezi, míg széjjelhajtva osztott munkaterületként használható, néhány pillanat alatt pedig ergonómikus székké alakítható, ami különösen jól jöhet az igazán mobilis digitális nomádok számára. Ár és elérhetőség hamarosan, addig is nézegessétek szorgalmasan a weboldalt.

hwmentoov@pcguru.hu

írta: Horváth Patrik

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

VGA-CSERE

A mostani gépemet szeretném bővíteni. A jelenlegi konfigurációm:
– Alaplap: Asus P5Q Deluxe
– Processzor: Intel QuadCore Q9650
– Memória: 8 Gbyte DDR2 1066 Mhz Kingston
– Tápegység: 1200 wattos Chieftec
– VGA: MSI R4890 Cyclone
A VGA mellé tudnék most venni még egy MSI R4890 Cyclone kártyát, így Crossfire-be tudnám őket kötni. Az lenne a kérdésem, hogy megérné-e nekem a másik kártyát megvenni a jelenlegi mellé? Az alaplap Crossfire módban csak 8x/8x módban futtatná a két kártyát, ez nem tudom, mennyire fogná vissza a két kártya teljesítményét. Ha nem érné meg megvenni a kártyát, akkor azon gondolkodtam, hogy beszereznék egy GTX 470-es Geforce VGA-t a mostani helyett. Ön szerint mi lenne a legjobb döntés? Előre is köszönöm a választ!

GRALORN

Én valószínűleg nem erőltetném a Crossfire-t, de nem azért, mert nem duplázódna meg a jelenlegi játékok alatt mutatott sebessége a rendszernek, csak valahogy nem érzem kifizetődő megoldásnak. A GeForce GTX 470-et szintén elfelejteném, túl sokat fogyaszt és túl melegedős fajta ahhoz, hogy érdemes legyen foglalkozni vele. Ellenben a Radeon HD6950-re vetnék egy pillantást, ha a 65-70 ezres kategóriában gondolkodnék. A Crossfire-be kötött videokártyák sebességére egyébként a kétszer nyolc PCI-Express sáv nem igazán van hatással.

LAPTOP-PC CSERE

Szeretnék új gépet venni, de nem tudom, hogy a mostani konfigot érdemes-e lecserélni egy Guru Trendre. Jelenlegi konfig:
– Intel core 2 Duo T5450 1.66 GHz 667 MHz FSB
– GeForce 8600M GT TurboCache
– 2GB DDR2
Alaplapot nem tudok, mert laptopos a konfig. Ezen ilyenek, mint CoD:WW és a CoD:BO kb. ultimate-en megy 1280×960 képfelbontáson 2×-es simítással XP alatt. Ezt érdemes lecserélni Guru Trendre, vagy inkább gyűjtsek még egy kicsit, és inkább Guru Maxra cseréljek? Az új konfigot már mindenképpen 64 bites Win7 Ultimate-tel szeretném használni. Válaszodat előre is köszönöm.

SCHUBY

Notebookot asztali gépekkel összehasonlítani sosem szerencsés, ellenben, ha nem nagyon hordozod a mostani masinádat, akkor valóban van értelme. A mostani gépedben ugyan Core 2 Duo processzor lakozik, de gyakorlatilag a legrégebbi és leglassabb szériából, bármely ma kapható alsó-középkategóriás központi egység megalázó csapást mér rá. A mobil GeForce 8600GT a maga korában (2007-2008) egy remek kompromisszum volt a teljesítményt és az árat figyelembe véve, ugyanakkor mára már nagyon eljárt felette az idő, hiszen PC-alkatrészek viszonylatában nézve ez a VGA alig erősebb egy 8500GT-nél. Mindent összevetve, ha kicsit odafigyelsz az új gép megépítésekor, akkor viszonylag kevés pénzből lehet egy legalább háromszor, ha nem négyszer erősebb PC-d, amelyen már nem csak az amúgy nem túl (hardver)éhes Call of Duty sorozat fog megfelelően futni.

ÚJ GÉP

Egy új gépen gondolkozom, és a tanácsodat szeretném kérni, hogy talán van valami, ami nem illik össze, mert nem vagyok nagy hardverszakértő. Szóval az a konfiguráció, amit kinéztem, az az Aqua Computerről van a játék trend változat:
– alaplap: ASUS M4A78LT-M LE
– processzor: AMD Athlon II X4 635 dobozos Socket AM3
– memória: 2GB 1333MHz DDR3 RAM Kingmax
– winchester: 500GB WD 3.5" Caviar Blue WD5000AAKS 7200rpm SATAII 16MB cache
– videokártya: ASUS Radeon EAH5670/DI/1GD5 PCIExpress
– optikai meghajtó: Samsung SH-S223C/BEBE SATA DVD-író fekete OEM
– ház: ASUS TA-K83 táp nélküli ház fekete
– tápegység: FSP 400W FSP400-60APN PFC 80+
Ez lenne az. Szerinted van, ami nem illik oda? A másik, amit kinéztem, az az, ami a PC Guruban van, a BASIC. A célom az, hogy a mai játékok, például a Bad Company 2 jól elfusson rajta kb. közepes grafikán. Ez a gép, amit fönt leírtam, megfelelő erre?

TAMÁS

Én a fentebb vázolt konfigurációt kifejezetten játékra biztos, hogy nem venném meg, ugyanis a négymagos processzor felépítését tekintve gyengébb erre a felhasználási célra, mint a vele egy árban kapható Core i3 vagy egyéb kétmagos változatok. A 2 GB memória szintén nagyon karcsú manapság, főleg, amikor ilyen olcsón lehet RAM-ot kapni, mint most. A videokártya viszont biztos, hogy elég lesz a közepes részletességhez, a kérdés inkább az, hogy ezt milyen felbontáson kell összehoznia (magyarán mekkora a monitorod natív felbontása), ugyanis ha 1920×1080-ról beszélgetünk, akkor minimum egy kategóriával feljebb (GeForce GTS 450, Radeon HD5770) kellene nézelődni.

PROCESSZOR KÉRDÉS

Segítséget szeretnék kérni processzor ügyben:
A mostani konfigom: Wolfdale1333-GLAN/M2; Intel Pentium E5400 @ 2.7 (két magos); Nvidia Geforce 8500 GT (512Mb); Kingston 3072 (DDR2). Én az 5400-at le szeretném cserélni egy Intel Core 2 Duo Processor E7600 3.06-osra gondoltam, de előtte megkérdezlek titeket. Hű olvasótok:

MÁTÉ

Nem tudom, mi a szándékod az új processzorral, de ha a játékok alatt mutatott teljesítmény növelésére vágysz, ahhoz inkább a videokártyát kellene nyugdíjaznod, és a helyére egy Radeon HD5670/HD5750 kategóriájú VGA-t tenni.

KONFIG UPGRADE

Van egy gépem, amiben a következők vannak: Intel Core 2 Duo E7400 2.8 GHz, MSI P43-C51, 2 GB RAM DDR3 Kingston 1066 MHz, Gigabyte Geforce 9500 1 GB DDR3, 500 GB HDD, Gigabyte 460 watt. Haveromnak mondtam, hogy szeretnék videokártyát, processzort és alaplapot cserélni. A következőket javasolta: Intel Core 2 Duo E8500 vagy Core i5-750 2.66 GHz, Gigabyte GA-P55N-UD3L s1156 DDR3. (E8500-as proci esetén az alaplap maradjon) és Gigabyte Geforce GTX 460, és ajánlotta, hogy legalább 550 watt tápot vegyek még. Mi a véleményed, jók lennének ezek a hardverek? A választ előre is köszönöm!

BOTOND

Tekintettel arra, hogy most már az LGA1156 és LGA775 is kifutó foglalatoknak számítanak, én egyikbe se ölnék komolyabb pénzmennyiséget. Az E8500-zal kétségkívül jól járhatnál, hiszen alaplapcsere nélkül megoldható lenne ez a fejlesztés, ám tartok tőle, hogy túl sokat kellene ráköltened a mostani processzorodra, így a cserét annyira nem javaslom. Pláne akkor, ha figyelembe vesszük, hogy az E7400-nak vannak tartalékai, egy kis tuninggal vígan ki lehet belőle hozni bőven 3 GHz feletti órajeleket. Én mindenféleképpen videokártyára költeném a pénz nagyobb hányadát, szerintem még tápot se kell hozzá cserélned. A kiszemelt GeForce GTX 460 már elég nagy előrelépés a mostani VGA-dhoz képest, erősebbre jelenleg nem is igazán van szükség (ha mégis, akkor a Radeon HD6950-re érdemes beruházni). A muníció másik feléből venném még 2 GB memóriát a rendszerbe, mostanság kifejezetten jutányos áron lehet hozzájutni.

ÚJ KONFIG

Éppen gépvásárlás előtt állok, és szeretném a véleményedet kérni az általam összeállított konfigról:
- Alaplap: Gigabyte GA-H55M-USB3
- Processzor: Intel Core i3-540
- RAM: Geil Black Dragon 2x2GB DDR3 1333MHz KIT2 CL9
- Merevlemez: Samsung 160GB 8MB SATA
- VGA: Sapphire Radeon 5670 1GB DDR5
- CODEGEN 6099-CA PFC 400W-os tápegységgel

Kérdések: a processzorhoz elég lesz a gyári hűtő, vagy vennem kéne másikat? A házhoz kapott tápegység elég lesz? Optikai meghajtót azért nem írtam, mert azt vettem már tavaly egyet, de nem használtam, ezért azt teszem bele. A választ előre is köszi!

ATTILA

A Geil memóriákkal mostanában az átlagnál több probléma van (főleg, ha Gigabyte alaplapokkal párosítják), úgyhogy én más gyártó után néznék, biztos, ami biztos. Merevlemezből nyugodtan lehet legalább dupla ekkorát is venni, árban szinte elhanyagolható a különbség, ellenben 160 GB-ra sok minden nem fér a mai világban, pár játék, némi zene plusz film, és már tele is van. A 400W-os Codegen táp képességeiről nem sokat tudok, de a márkával kapcsolatos előítéletek miatt lehet, hogy egy olcsóbb FSP, Chieftec vagy Gigabyte tápba ruháznék be. A gyári hűtő bőven elég lesz az általad kiválasztott processzorhoz, némi tuningot is elbír, igaz, olyankor már nem annyira halk, mint alapjáraton.

RAM-BŐVÍTÉS ÉS VGA-CSERE

Régóta olvasója vagyok a lapnak, s most a segítségeteket szeretném kérni. Asztali gépet szeretnék összeállítani, hogy zökkenőmentesen vigye a Crysis 2-t, ha majd kijön, meg az újabb játékokat. Az én gépem régi konfig, de működik: 8GB DDR 2 ram --> ezt szeretném 16GB-ra bővíteni ; Intel Core Quad Q6600 proci --> ezzel semmi bajom, ez marad^^ Viszont a két 8800GT-t lecserélném, s itt kéne a segítségetek, hogy lehet-e olyat csinálni, hogy veszek egy Gigabyte 470GTX kártyát, meg mellé bekötök SLI-be egy 210-et is? Ti szakértők vagytok ebben a témában, remélem, tudtok segíteni nekem. RAM-fajtát is mondhatnátok nekem 4GB-osat, ha lehet. Mielőbbi válaszokat várom! Jók az újságok, csak így tovább!

RICHÁRD

SLI-be kötni nem nagyon van értelme két ennyire eltérő teljesítménnyel bíró videokártyát, ráadásul a GeForce 210-et nem is nagyon lehetne összehozni a GTX470-nel. Fizikai számításokhoz talán fel tudnád használni az előbbit, de annyira lassú és elavult, hogy aligha lenne értelme vele foglalkozni. 4 GB-os DDR2 modulokból én nem tudok olyat, amit itthon kapni lehetne, de vélhetően irreálisan sokat kérnének érte – ellentétben a DDR3-asokkal, amiket szinte bagóért meg lehet már venni. Röviden tehát azt mondanám, hogy a memória bővítéssel nem kellene foglalkozni, ugyanis nem látom értelmét (hacsak nem futtatsz egyszerre több virtuális rendszert is). A GeForce GTX 470 nem feltétlenül a legjobb vétel a piac jelenlegi állása szerint, a Radeon HD6950 Neked is megfontolandó lehet, az SLI kérdéskörét amúgy is kitárgyaltuk, így ezek után nem kell az NVIDIA termékpalettájához ragaszkodnod.

5.1 PROBLÉMA

Vettem egy Genius SW HF 5050 5.1-es hangfalrendszert, az egyetlen problémám vele, hogy a sztereó hangforrások (zene, egyszerűbb videók) lejátszás közben akadoznak, attól függetlenül, hogy mennyire van leterhelve a gép (bár azért durva lenne, ha egy 4 magos, 4 GB RAM-os gépnek problémát okozna). 5.1-es filmekkel és játékoknál semmi probléma. Az audio chipen (VIA VT1828S) a legfrissebb driver van. Tudnál segíteni, hogy mi lehet a probléma? Köszönettel:

CLIMBER

A hangfalrendszernek nem sok köze lesz a problémához, inkább a hangkártya lesz a ludas ebben. Én első körben megpróbálnám ezeket a zenéket és filmeket másik lejátszóval meghallgatni, illetve megnézni, hátha szoftveres a probléma, nem hardveres. Ha van olyan ismerősöd, aki rendelkezik különálló hangkártyával, akkor egy próbát megér, hogy átviszi Neked és megvizsgáljátok, azzal okoznak-e problémát ugyanezek a források a te rendszereden. A Via integrált hangkártyái sajnos nem tartoznak a jobbak közé, főleg magas processzorhasználatuk miatt szokták őket kritizálni. Érdemes lehet frissíteni még a videokártya driverét is, bár látszólag semmi köze nincs a problémához, régebben mégis okoztak meglepetést egy-két esetben.

MEMÓRIA KÉRDÉS

Lenne két kérdésem:
1. Most lett felturbózva a gép, és a RAM 4 GB, de amikor bemegyek Sajátgép/Tulajdonságok alá, ott azt írja: Memória 4 GB (ebből 3 GB használható), ennek így kell lennie?
2. Érdemes lenne egy próbát tennem a Bad Company 2-vel ?
Konfigom:
- Gigabyte GA-MA74GMT-S2 alaplap
- AMD Athlon X2 260 CPU
- Gigabyte GT220 videokártya
- 4GB Kingston 1333MHZ RAM

GERGŐ

Az első kérdésre a válasz: igen, normális, ugyanis a 32 bites Windowsok összes 4 GB-ot tudnak megcímezni, amiben a központi memórián felül többek között a videokártya RAM-ja is beleszámít. 64 bites Windowsok esetében ez a korlát jelentősen kitolódik, így ott nincs ilyen probléma. A Bad Company 2 elég videokártya-gyilkos játék, még alacsony és közepes részletesség mellett is, így egy próbát talán megérhet, de valószínűleg 1024×768-nál feljebb nem fogsz tudni menni a felbontást tekintve, és az alacsony részletességi szinttől se tudsz majd nagyon elrugaszkodni. A másik leveledben rákérdeztél a Turbocache technológia jelentésére. A videokártyádon lévő 512 MB memóriát a rendszer ki tudja egészíteni még 512-vel (maximum), amelyet a rendszermemóriából vesz el. A gyakorlatban inkább marketingfogásnak tekinthető, működése automatikus, nem kell külön be-, illetve kikapcsolni.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

MIKOR ÉRDEMES VGA-T CSERÉLNI?

A mostani videokártyám egy HD5770 1 GB. Ehhez egy AMD X6 1055T processzor és 4 GB RAM van. A mostani PC Guruban azt olvastam, hogy a HD5770 elérte a középkategória belépőszintjét. Azt szeretném kérdezni, hogy a videokártya meddig lesz elég, mikor javasolsz cserét? Üdvözlettel egy hű olvasó!

MNM

Minden videokártya addig elég, ameddig a felhasználó nem érzi úgy, hogy az igényeit már nem tudja maradéktalanul kielégíteni. Ez egy kicsit nesze semmi, fogd meg jól helyzet, de a valóságban tényleg működik a dolog. A HD5770-nel jelen állás szerint 1920×1080-as felbontásban közepes részletességgel szinte minden játék élvezhetően megy, nyilván lesznek a közeljövőben olyanok, ahol sokkal gondosabb grafikus beállítások kellenek majd a megfelelő sebesség eléréséhez. Én azt mondom, hogy érdemes még várni egy kicsit, ugyanis nemsokára befut a Crysis második része, amely valószínűleg nagy port kavar majd. Addig én nem cserélnék, még akkor sem, ha most jó árban mozognak a közép- és felső-középkategóriás VGA-k (pl. HD6850, HD6950, GTX460). Amíg nem jön ki olyan játék, amelyet mindenáron végig szeretnél játszani, és ebben pont a videokártyád gátol meg, szerintem nem érdemes a kérdéssel érdemben foglalkozni.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Fura, amikor valami, ami éveken keresztül egy bizonyos menetrend szerint megy, egyszer csak valahogy teljesen máshogy történik. (Nyugi, nem az idősödő férfiak szervi problémáiról lesz szó.) Vegyük például a lapzártánkat. Az elmúlt jó pár évben négyhetente kedden éjjel volt a buli, most meg az egész átkerült péntekre, mondván, hogy úgy lesz egy egész hétvégénk pihenni – aztán az élet épp ezekben a percekben igazolja, mennyire máshogy is alakul az amúgy jó tervnek tűnő ötlet. Ráadásul a szokott nyüzsgés (ami éjfél körül csap át anyázásba) sincsen: Chris Stockholmban, Bate otthon DC Universe-özik, Shoe valahol nyilván kocsm... megbeszélésen ül, így ketten ücsörgünk itt Szatival, ami – sértődés ne essék – igencsak elkeserítő. Szerencsére van egy halom levél, egy részük pontokba szedve, lássuk is, mire megyünk velük.

INKÁBB PONTOKBAN

Kedves Miguel!

Először írok, így inkább pontokba foglalom a mondandómat:

1: Észrevettem egy igen különös kifejezést a Mafia 2 teljesítménytesztben. Mi az, hogy combos? Ez most az emberi comb, a csirkecomb vagy a kombós?

Erről a budapesti Zaccos kávézó jut eszembe, amit egy darabig mély meggyőződéssel mondtam Zákkosznak, míg aztán egy csendes délutáni sétán rá nem jöttem, hogy simán zaccos kávézó, zacc, érted. Na mindegy, a lényeg, hogy combos, mint erős, izmos, nagydarab. Mint Schwarzenegger volt, még Mr. Universe korában.

2: Észrevettem, hogy az utóbbi időben nem éppen békés játékokat adtok a Guru mellé (Red Orchestra, Dark Sector, Arma2). Ez azért van, mert az emberek manapság az erőszakosabb játékokat szeretik?

Egy világméretű összeesküvés keretein belül ránk az a feladat hárult, hogy erőszakos játékok segítségével mételyezzük meg a felnövekvő nemzedék elméjét. Viszont most, hogy neked feltűnt, fuccsba ment az egész, köszi. (Valójában nincs semmi ördögi terv, csak így jött ki a lépés, de gondolom, már akkor sem hinnél nekem, ha történetesen nem hazudnék.)

3: Egy régebbi levrovban olvastam (abban a számban, aminek a Battlefield Bad Company 2 volt a címlapja), hogy általában pizzaevés közben szerkeszted a levrovot. Ezért jó étvágyat kívánok! (Nem az én hibám, ha nem éppen akkor eszel.)

De az már sokkal inkább a te hibád, hogy eddig nem ettem, mert nem éreztem, hogy éhes vagyok, bezzeg most majd' megveszek egy falat kajáért, de mint írtam, csak Szati van itt, ő meg sok egyéb mellett ennivalónak sem az igazi.

4: A guru király, tetszik, hogy egy eladásmutató is van benne.

Köszönjük szépen, bár csak tippelem, hogy itt a hírekben szereplő eladási adatokra gondolsz – személy szerint gyűlölöm őket, mert nehéz hónapról hónapra frappáns 100 karakteres ökörségeket írogatni, de egyszer, mikor (véletlenül) kivettem, mindenki elkezdte hiányolni őket, szóval hurrá, azóta megint van. Persze ha tényleg mindenki szereti, az jó, akkor van értelme szívni.

5: Hova tűnt a timeline? Legalábbis mostanában nem nagyon látom a guruban. Lehetne azt, hogy egy nagyobb játéksorozatot (pl. Star Wars játékokat) is úgy megcsinálnátok?

Hehe, Szati felszisszent a felvetésre – bár a konkrét idővonalas cikkek eltűntek (nem végleg, szerintem), azért minden számunkban van hasonló egy-két cikkben; ebben a hónapban, ha jól számolom, három is akad. Lett volna negyedik is, de egyes dizájnerek finnyásak, meg büdös nekik a meló, és havi háromnál meghúzzák a határt.

6: A guru legyen veletek!

U.i.: Bocsánat, hogy ilyen sokat írtam, de most foglaltam össze azokat, amiket meg akartam kérdezni. És kérlek, Miguel, rakj bele a levrovba!

További jó tesztelést kívánok!

ZTOLI17

Tesztelés? Milyen tesztelés? Hát mi itt csak bulizunk!

SZÁMMISZTIKA

Üdv, népek!

A decemberi Guruval kapcsolatban lenne egy észrevételem, mégpedig a Fallout: New Vegas tesztben fedeztem fel – számomra – komolyabb hibát. Bate írta, idézem: „... az új Fallout a harmadik résszel ellentétben már tartalmazza a legendás korai epizódok egyik legjobb részét, a hozzánk csatlakozó társakat." Ennek semmi valóságalapja nincsen, mivel FO3-ban igenis vannak választható társak, közel ugyanolyan módon, mint az a NV-ban is szerepel (ergo ez nem újítás az FO3 óta). Csak tovább „súlyosbítja" a dolgot, hogy elég nagy csinnadrattával lett bevezetve, hogy milyen jó, hogy már társakkal nyomulhatunk, akárcsak az első részekben.

Isten ments, hogy támadjalak titeket, mert egyébként nagyon jó cikkeket írtok (szerintem jobbak vagytok a konkurenciánál tesztek minősége terén), de kicsit jobban odafigyelhetnétek arra, hogy ki mit tesztel, mert jelen esetben jól látható, hogy Bate nem játszott az FO3-mal (vagy túl keveset), így összehasonlítási alapja sem volt (na meg rossz következtetéseket vont le), ami elengedhetetlen egy ilyen teszthez.

Hogy pontosan hol járt Bate esze, mikor a cikk ezen részét írta, azt nem tudom, de komoly bizonyítékokat tudok felvonultatni, bíró úr kérem, arra nézvést, hogy a vádlott igenis sokat játszott a Fallout 3-mal – a dolog nyilvános, a Bate81 Xbox Live profil alatt mindenki pontosan láthatja, hogy milyen achievementeket is szerzett meg a cikk átmeneti holdkórban szenvedő írója. Magyarán lehet, hogy hülyeségeket beszél, de játszani játszott a játékkal. (Miguel, az ilyen mondataidért szeretnek téged annyira a chilei lámák... – Korrné)

Jajj, és még egy – talán ennél komolyabb – észrevétel: nem tudom, ki „számolja" a végleges értékeléseket – gyanús, hogy nem a tesztek írója –, de egyre több a csúnya „felülkerekítés" (vagy ritkán a fordítottja), ami azért elég erősen rontja az egyébként jó tesztek színvonalát...

Csak egy példa: Fallout: New Vegas
Grafika: 70%
Hang és zene: 90%
Játékélmény: 89%
ÖSSZESEN: 88%

Na már most, akárhogy számolom, de 70+90+89/3 = 83%, ami elég messze áll a 88%-tól... És ez csak egy példa, az újság TELE van az ilyen „ferdítésekkel" (NFS:HP 89%-ot kap 87% helyett; Lionheart 80% 78 helyett; NBA 2k11 89% 85 helyett stb.) Ha meg nem a 3 érték alapján kerül számításra a „végső" összesítés, akkor meg inkább hagyjátok el a részletes értékelést (vagy tegyetek oda „plusz tényezőt", ami a 3 faktoron kívül még beszámít). De ez így... elég gáz, az objektivitás erősen csorbul. Ha odafigyeltek az ilyen „apróságokra", csak még jobbak lesztek!

WORKERMAN

Mindenekelőtt irigyellek, hogy nincs jobb dolgod, mint a mi matektudásunkat ellenőrizni, de tény, a felső három szám nem közvetlenül adja ki a végeredményt, de mentségünkre szóljon, soha nem is állítottuk, hogy ennek így kellene lennie. Ez a pontrendszeres értékelés (ahogy már írtam többször) amúgy sem áll meg önmagában, eleve kell hozzá a cikkben írtak ismerete, a végső ítélet pedig nem a grafika, a hangok és a játékélmény értékelésének eredője, hanem az az érték, ami az összképet jellemzi, a három alpont meg segít elhelyezni, hogy akkor ez most egy szép grafikájú, de amúgy átlagos játék, vagy mifene. Természetesen nem az van, amit sugallsz: a cikkírók adják meg a végleges pontszámokat, mi szerkesztők csak a legritkább esetben szólunk bele ebbe, és ez megint csak azt bizonyítja, hogy sosem volt kívánalom a sziklaszilárd matektudás a cégnél.

LEGYEN MAGYAR

Sziasztok!

Egy elég fontos és sokakat érintő kérdéssel fordulnék most hozzátok. Lengyel barátaink ugyebár május 17-én kiadják a milliók által évek óta várt Witcher 2-t. A jelenlegi hírek szerint többnyelvű szinkronnal és többek között magyar felirattal. Ez teljesen elfogadható, de kíváncsi lennék rá, hogy ha aláírásgyűjtést indítanánk a magyar RPG játékosok körében, és egy adott mennyiséget elérnénk, akkor megfontolnák-e egy esetleges magyar szinkron elkészítését? Ez valószínűleg már csak a játék megjelenése után 2-3 hónappal valósulna meg, de szerintem sokan úgy vannak vele, hogy inkább hallgatják a párbeszédeket, és nem akarják fárasztani a szemüket több oldalnyi szöveg elolvasásával egy egyórányi játékkal. Ha szerintetek ez megvalósítható lenne, akkor tudnátok-e egy szavazást vagy aláírásgyűjtést indítani a PGO honlapján, illetve tudjátok-e reklámozni és továbbítani a „varsói főhadiszállás"-ra?

Válaszotokat előre is köszönöm!
Hű olvasótok:

B. ZOLTÁN ALIAS MX.GRIGGS

Igazából a leveledben benne van mindkét válasz arra nézvést, miért is nem lesz magyar szinkronos Witcher 2. Az előző rész tapasztalatai alapján túl sok pénzbe kerül ahhoz képest, ahányan végül megveszik – ez a kapitalista CD Projekt Red meg keresni akar a játékán, nem jótékonykodni vele. Nem mondom, ha csinálnánk egy olyan papírt, hogy „Büntetőjogi felelősségem teljes tudatában kijelentem, hogy ha lesz magyar szinkronos Witcher 2, akkor elmegyek, és megveszem", és ezt mondjuk százezren aláírnák, lehet, hogy Agnieszka, Tomasz meg a többiek (igen, most épp felvágok a lengyel haverjaimmal) mutatnának némi hajlandóságot a magyar hangosítás irányában, de enélkül szerintem felesleges az egész. A másik dolog, hogy írod: pár hónappal később jönne ki, de az nem lenne baj. Nos, a tapasztalatok szerint de, az, az első rész hazai üzletmenetének sem tett jót a nagy csúszás, ráadásul az emberek nem az angol nyelvű változatot vették meg elkeseredettségükben, hanem simán letöltötték a warez-változatot. Igazából én már annak is örülök, hogy felirat lesz (főleg, ha ki is lehet majd kapcsolni).

NEM UTÁLJUK

Szia, Miguel!

Lehet, hogy kicsit kritikusnak fog hatni a levelem, de szeretnék két kérdést feltenni.

1. Csak kekeckedés céljából írom, hogy a 20 milliárdnak az 540 millió nem a negyede, hanem csak 2,5%-a (kb.), így még súlyosabb, hogy mekkora részt tesz ki a piacon a PC-s játékok értékesítése.

2. Írtátok, hogy a Witcher 2-nek talán már most oda lehetne adni az év RPG-je címet. Ezzel kapcsolatban az általatok is írt megjelenéseket azért felhoznám: Mass Effect 3 (OK, ez kicsit akció is), Dragon Age 2, Elder Scrolls 5... Nem is tudom, hogy fogom bírni anyagilag, de szerintem azért igen merész bármit is jósolni ilyen mezőnyben. Már csak azért is, mert nekem pl. a Witcher valamiért nem jött be annyira (ez ugye szubjektív). Köszönöm szépen a válaszokat.

SHIRON MADWE

Van egy rossz tulajdonságom: ha egyszer leadunk egy lapszámot, mindent elfelejtek, mindent, amit abban leírtunk – a pincéreknél is van egy ilyen dolog, csak ők a fizetés után az addig tökéletesen észben tartott rendelést felejtik el, középiskolai pszichológiai tankönyvekben utána is lehet nézni. Szóval kétségtelen tény, igazad van a matekkal kapcsolatban, de hogy hol írtuk ezt, lövésem sincs.

A második dolog is jogos, általában nem szoktam ilyen nagy szavakkal dobálózni, nem tudom, mi kerített hatalmába – mentségemre szóljon, hogy akkor még nem tudtuk, mennyire lesz jó a Skyrim, illetve a Dragon Age második része (az elsőhöz hasonlóan) nekem speciel annyira nem fontos, szóval akár meg is védhetném, amit írtam, de nem teszem. Ellenben azt megígérem, hogy segítünk neked költséghatékony döntéseket hozni, és minden játékról leírunk mindent, ami alapján dönteni tudsz majd, hogy pontosan mit.

Miguel
levrov@pcguru.hu

HÓNAP LEVELE

Üdv, Miguel!

Az újságban megjelenő képeket honnan szerzitek a játékleírásokhoz? Ezeket küldik a kiadók, vagy nektek kell a sajtóanyagokból összevadászni? Szabadon felhasználhatóak, vagy kell rendelkeznetek külön engedéllyel minden kiadótól? A külföldi és belföldi magazinokban is majdnem mindig ugyanazok a képek vannak, legritkább esetben látok valódi in-game screenshotot, amin a cikkszerző játszik. Ez azért van, mert ezek kevésbé jól néznének ki, mint a sajtóanyagokban lévők, vagy ezekhez is külön engedély kell? Előre is köszi, *Lali*

És íme, az előző számban meghirdetett „Írjatok érdekes levelet, mert nyerhettek" versenyünk első és egészen jövő hónapig egyetlen nyertese. Igazából több dolgot is díjazni szeretnék: egyrészt a megszállottságot, hiszen ahhoz, hogy ezt kiszúrd, jó közelről kell követned a nyomtatott játékos sajtót, másrészt meg a jó szemed, mert ráadásul nagyjából igazad is van. Több részre bontható a dolog: az előzetesek esetében nagyjából tényleg minden újság ugyanabból az alapanyagból dolgozik, a kiadók csak a legnagyobb lapoknak (például az amerikai Game Informer) adnak ki személyre szabott pakkot, a többiek meg kapják a hivatalos csomagot (néha régiók szerint változik ez-az). A teszteknél azonban csak a legritkább esetben dolgozunk hozott anyagból, a PC Guruban döntő többségben a saját screenshotjaink vannak, amit nemegyszer a cikkírók tesztelés közben lőnek. Más kérdés, hogy az artworkök és egyéb dizájnelemek természetesen szintén a hivatalos csomagból származnak, de ez nem meglepő, hiszen a kiadó dolga rajzolgatni, a miénk meg az, hogy egyedi módon építsünk cikket. Persze a variációk száma nem végtelen, így előfordul, hogy a belga Power Unlimited és az olasz Giochi per Il Mio Computer hasonló kiosztású cikket készít, mint mi.

Ez a levél ebben a hónapban egy PC-s Medal of Honort ért. Szeretnél nyerni te is? Ne fogd vissza magad, írj levelet a levrov@pcguru.hu címre!

BRIAN O'MALEY

Scott Pilgrim #5

képregény • Nyitott Könyvműhely

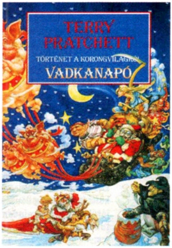
Tudjuk-tudjuk, ez itt nem a képregényrovat de mivel ott a The Walking Dead bemutatónk elfoglalta az összes helyet, itt a könyvrovatban kell ujjonganunk, hogy a Nyitott Könyvműhely nem pihent az ünnepek alatt sem, hanem elkészítették nekünk a Scott Pilgrim sorozat ötödik részének magyar kiadását, méghozzá hihetetlenül extravagáns, lakkozott, csillogó borítóval. Gyűjtőknek kötelező. És ugye ki nem gyűjt Scott Pilgrimet?

TERRY PRATCHETT

Vadkanapó

regény • Delta Vision Kiadó

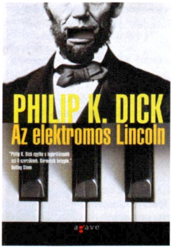
Hoppá-hoppá, igazi jubelium van a hazai kiadású Terry Pratchett könyvek táján, ugyanis megjelent a huszadik Korongvilág-regény, a Vadkanapó, amiben szokás szerint őrült dolgok egész sora várja az olvasót. Hol van Vadkanapó és miért a Halál járja a kéményeket, reménytelenül ho-ho-hózva? És mi lesz, ha nem kerül elő az apó? A válaszok a borító mögött találhatóak, persze csak ha látsz majd a nevetéstől és a könnyektől.



PHILIP K. DICK

Az elektromos Lincoln

regény • Agave Könyvek

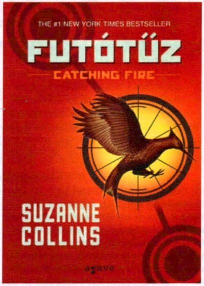


Szerencsére nem csak Scott Pilgrim és Terry Pratchett vetette meg a lábát a hazai könyvpiacon, hanem sokunk kedvenc sci-fi szerzője, Philip K. Dick is, akinek januárban megjelent a legújabb kötete magyarul, melyben Louis Rosen szimulákrumokat árul. Igen ám, de lehet egyáltalán ezeket a valamiket (valakiket?) árulni? Dick regényében ismét fura kérdéseket kapunk fura válaszokkal. Ahogy szeretjük.

SUZANNE COLLINS

FUTÓTŰZ

Agave Könyvek • 320 oldal • 2980 Ft



Suzanne Collins ifjúsági regénye, az Éhezők viadala hosszú évek óta az első olyan fiataloknak (is) szóló regény volt, amely képes volt kitörni a Harry Potter-szerű fantasyk unalmas pocsolyájából, és úgy mutatott újat, hogy egy már ezerszer körbejárt témát (elnyomó utópia, szabadságra, változásra vágyó elnyomottakkal) dolgozott fel újra. Főhőse Katniss, aki az életét uraló őrült rendszer „játékának" köszönhetően kénytelen részt venni egy élet-halál küzdelemben (á la Battle Royale), amit a fiatal lány az első kötetben annak rendje és módja szerint meg is nyer. A második kötet a Futótűz címre hallgat, és a nyitány a győzelem utóéletének bemutatásával foglalkozik, aztán Collins csavar egy jókorát a cselekményen, és a főhősünk ismét a halálos arénában találja magát, ahol újfent az életéért kell megküzdenie. Habár elsőre meglehetősen sablonosnak hathat, hogy a szerző ismét ugyanabba a malomba küldi őrölni a főhősét, ahol már az első részben is volt, azonban Suzanne Collins annál sokkal ügyesebb író, hogy csak ennyivel szúrja ki az olvasói szemét, így számos fordulat és titok várja azokat, akik kézbe veszik a sorozat második kötetét is, ami legalább olyan izgalmas és szórakoztató, mint az elődje. Arról nem is beszélve, hogy a Futótűz befejezését követően már tűkön ülve fogjuk várni, hogy a kezünkbe vehessük a trilógia harmadik, záró darabját.

STEPHEN KING

ÁLLATTEMETŐ

Európa Könyv • 456 oldal • 2900 Ft

Stephen King már nem a régi. Jó ideje. A kilencvenes évek végén és az ezredfordulót követően megjelent regényei gyenge folytatások (A fekete ház) vagy borzasztó utánérzések (Álomcsapda, Rémautó) voltak, majd egy idő után már nem is kaptunk tőle horror műfajú műveket, habár a legutóbbi munkái legalább már irodalmilag értékelhetőek voltak. Szerencsére a horror mesterének tartott szerző korai munkái még mindig zseniálisak, és a kiadói jogokat birtokló Európa Kiadó nem is rest gondozni King munkásságának gyöngyszemeit. Legutóbb az Álattemető című regényt bocsátották újra forgalomba, méghozzá az utóbbi időben megszokottá vált, egységes rajzolt borítóval. Az Állattemető kétség kívül King egyik legjobb munkája, hátborzongató, izgalmasan félelmetes, és helyenként bizony kegyetlen is, ahogy fokozatosan szétdarabolja Dr. Louis Creed kezdetben idilli életét. King fokozatosan építi fel a történetet, kezdetben csak baljós jelek sorjáznak, majd megtörténik az első tragédia, ami gyakorlatilag már előre vetíti a sokkal komolyabb borzalmakat. Az Álattemető igazi horror-mestermunka, ínyencfalat a műfaj szerelmeseinek, de aki nem szereti a helyenként nyomasztó borzongást, az jobb, ha elkerüli.

LILLY WOOD AND THE PRICK

INVICIBLE FRIENDS

Wagram ➲ 11 szám

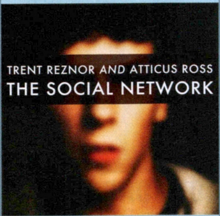
Valahol, a gigantikus Ikea bútorgyár és raktár mélyén van egy asztal, körülötte öt svéd, egy szintetizátor meg egy boombox. Nem lapra szerelt kanapét vagy filléres plüssállatot gyártanak, hanem popslágereket – évről évre, évtizedről évtizedre. ami olyan svéd genetikai hagyaték, mint a franciáknál az elektronikus zenei sikerek ontása már a bölcsödétől kezdve. Az újonc Lilly Woodék a kettőt keresztezik – nem svédek, hanem franciák, az elektronikus zenét pedig popra cserélték, ráadásul az egy országgal arrébb lévő Angliából importálva a szövegeket és a ritmust: és ha az ember azt gondolná, hogy ebből a globalizált zenegyártásból nem sülhet ki semmi jó, akkor kimarad 2011 eddigi legjobb indiepop lemezéből. Ami úgy tud nagyon jó lenni, hogy a legkevésbé sem eredeti és még újítani sem akar: a halhatatlanság és a forradalom helyett néha elég az is, ha valami dallamos és jól szól, az Invicible Friends-re ez pedig tökéletesen igaz. Megidézi Kate Nash, KT Tunstall és Amy McDonald még létező tucat női előadószellemét és habcsókot faló kislány módjára ugrál az album számai közt, az első felében fülbemászó popot, a másodikban folkot, a harmadikban pedig ennek a kettőnek a keverékét adagolva, olyan irodalmi szövegekkel, mint „Nem akarok gyereket/A kölykök egész éjjel bömbölnek és büdösek/". A 11 szám pont elég ahhoz, hogy az ember ne fáradjon bele a súlytalan örömzenébe, és hogy újra és újra visszarakja az A oldalt: már ha még létezne ilyen.

WHITE LIES

RITUAL

Fiction ➲ 10 szám

Sokat sejtet az, ha az album legjobb dala rögtön az intró is – általában semmi jót, ez pedig a White Lies második lemezére is igaz. Hiszen a 2009-es To Lose My Life olyan tökös és megunhatatlan debüt lemez volt, amire minden kezdő vágyik – és minden veterán, ha megint a csúcsra akar jutni. A White Lies már járt ott, sőt, tavaly jártak a Szigeten is (a hagyományosan a legborzalmasabban hangosított sátorban), de valahol a két pont között elhagyták a szikrát és azt az erőt, amitől a White Lies nem egy monoton Cure klón volt. Ez a Ritualról már végképp nem mondható el, sőt, a 10 számos felhozatalt nyitó Is Love alig párszor találja meg a saját hangját, a köztes időt totálisan felejthető és a legkevésbé sem izgalmas, elnyomott '80-as évekbeli szinti, borzalmas dalszövegek és túlerőltetett himnikusság tölti ki, ahol a White Lies megpróbál korai U2 lenni, a zsenialitás és a popgének megléte nélkül. A Beverly Hills-i zsarut idéző Peace & Quiet, az éneklést is döbbenetesen unó Streetlights vokálja, vagy a Holy Ghost 5 percre húzott himnuszépítő-kísérlete legalább annyira értelmetlen, mint az, hogy a csúcsot jelentő Is Love vagy a The Power & The Glory-höz hasonló dalokkal miért nem lehetett kitölteni a maradék 8 helyet. A Ritual egyáltalán nem rossz, távol áll attól, hogy hallgathatatlan legyen, de pont olyan, mint amilyenek a második lemezek szoktak lenni: teljesen érdektelen és felejthető. A White Lies még nem az – talán majd legközelebb be is bizonyítják.



ORIGINAL SOUNDTRACK

THE SOCIAL NETWORK

The Null Corporation ➲ 19 szám

Ha egyszerűen lehetne lemezkritikát írni, főleg a Social Networkről, elég lenne csak bemásolni a Filmtrackes véleményt, amely „kezdet, vég, tempó, vonalvezetés nélküli, teljesen céltalan" albumként könyvelte el – ez elsősorban azért is illik ide, mert mindez tökéletesen igaz. A film hivatalos soundtrackjének tényleg nincs eleje és vége és különösebb logikája sem, de többek között ezért is annyira zseniális. Túlzás lenne azt mondani, hogy amihez Trent Reznor hozzányúl az biztos, hogy siker lesz, de most igaz, hiszen a NIN-es indusztrialitás, a Reznoros / Massive Attacket idéző elektronikai tökéletesen a helyén van a monumentális, 19 számos lemezen, ahol tökéletesen megfér egymás mellett a lassú elektro-tempóra csapott zongora, a fülsiketítő, leginkább egy autóroncsot simogató présgép hangorkánja, vagy épp a klasszikus zenéből hozott "In the Hall of the Mountain King" bespeedezett szintetizátoros változata. Ahogy maga a film, úgy az album is egy utazás, csak ebben nincs se citromarcú, magának való főhős, sem a semmiből induló csúcsra jutás: a Social Network már az első hangjegy óta ott van és nincs az a mélypont vagy mellékvágány, ami lehúzhatná onnan, vagy legalább az egyensúlyából ki nem billentené. Aszpirin és borosüveg mellé is tökéletesen csomagolható, mert legyél józan vagy épp teljesen elázott, a Social Network egy lórúgás erejével ígyis-úgyis elragad és felráz, vagy épp lenyugtat. Leginkább a kettőt egyszerre!

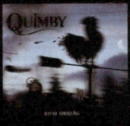
TOVÁBBI ALBUM AJÁNLATOK

ADAM LAMBERT
For Your Entertainment

AVRIL LAVIGNE
Goodbye Lullaby

BON JOVI
Greatest Hits

QUIMBY
Kicsi ország



RICKY MARTIN
Musica+Alma+Sexo

ZÖLD DARÁZS

ADATOK

RENDEZŐ
Michael Gondry

SZEREPLŐK
Seth Rogen, Jay Chou, Cameron Diaz, Cristoph Waltz

HOSSZA
119 perc

Ki tudja miért, de valamiért úgy ültünk be a Zöld Darázs című filmre, hogy egy vígjátéki elemekkel megtűzdelt akciómozit kapunk, amelyet egy Amrikában igen sikeres képregény alapján készítettek. A Zöld Darázs lényegében egy újabb „Batman-történet", ahol a milliomos csemete a rendelkezésére álló hatalmas vagyont arra használja, hogy harcba szálljon a bűnözéssel – csak ezúttal sokkal könnyedebb, már-már komikus formában. Az alapvetés nem rossz, azonban a filmes végeredmény igen komoly csalódást okozott, ugyanis sem a várva-várt látványos akciót, sem a kacagásra ösztönző jeleneteket nem találtuk meg Michael Gondry alkotásában. A történet nagyon nyögvenyelős, tele van feleslegesen hosszú és unalmas jelenetekkel, de ami a legrosszabb, hogy adott egy főhős, akit arroganciájának és a beképzeltségének köszönhetően egy pillanatra sem tudtunk megkedvelni. Aztán ott van még a kissé elnyomott társ, a szőke nő, akit a ráncosodó Cameron Diaz alakít, továbbá a főgonosz, akit az amúgy zseniális, de most csak ripacskodó Cristoph Waltz alakít. A katasztrofális dialógusok, a vánszorgó történet és a harmatgyenge konfliktusok között pedig alig találtunk élvezhető akciót, így a két órás játékidő végére már csak egy vágy lebegett a szemünk előtt, méghozzá az, hogy minél hamarabb kijussunk a moziból.

Mindenképpen pozitív dolog, hogy nem kötelező megnézni, de ha mégis, akkor ki is jöhetünk róla.

GURUMÉRLEG

Borzasztó főhős, unalmas cselekmény, ripacs főellenfél és gagyi akciójelenetek.

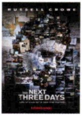
A KÖVETKEZŐ HÁROM NAP

ADATOK

RENDEZŐ
Paul Haggis

SZEREPLŐK
Russel Crowe, Elizabeth Banks, Olivia Wilde

HOSSZA
122 perc



Mit tesz egy férfi, ha a feleségét börtönbe zárják – ártatlanul –, és az asszony a fellebezés elutasítása után öngyilkosságot kísérel meg, miközben otthon várja a gyermeke? Összeszedi minden erejét, és kezébe veszi a saját és szerettei sorsát. Russel Crowe ezúttal nem egy kemény legény szerepében tűnik fel, hanem egy normális, tisztességes családapaként, akinek egyik napról a másikra teljesen felfordul az élete. A férfi kezdetben igyekszik a törvény kártyái szerint játszani, de mikor elfogynak a lehetőségek, akkor egy meglehetősen őrült terv kivitelezésére szánja el magát. A következő három nap nem egy sodró lendületű film, a játékidő háromnegyede az utolsó huszonöt perc felépítésével telik, méghozzá nem túl pörgős tempóban, ám a lassú cselekményszövést végül úgy hálálja meg a rendező Paul Haggis, hogy a finálében valóban a székbe préselődve izgulunk a főhőseinkért. A következő három nap nem az év filmje, egyáltalán nem kiemelkedő alkotás, hanem egy tisztességes iparosmunka, korrektül összerakott forgatókönyvvel, normális színészi játékkal, és a végére 120%-ra pörgő történettel. Nagy valószínűséggel egy alkalomnál többször sosem fogjuk látni, de arra az egyetlen alkalomra teljesen rendben lévő kikapcsolódás, két óra egy olyan helyzetben, amit remélhetőleg nekünk sosem kell a való világban átélnünk.

Jól felépített történet, amely szinte minden percében megmarad a realitások talaján.

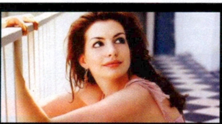
GURUMÉRLEG

A realista történetmesélés velejárója, hogy a film első másfél órája csak nagyon lassan bonatkozik ki.

SZÁMÍTHATUNK A TRON 3-RA?

CILLIAN MURPHY LESZ A FŐGONOSZ?

Habár a Tron: Örökség nem nyűgözte le a kritikusokat, a film világszerte már 350 millió dollárt termelt, így igen nagy esély van a folytatásra. A szemfüles mozifanatikusok a film első tíz percében láthatták, hogy az egyik jelentéktelen mellékszereplőt Cillian Murphy alakította (az egyik informatikust a tanácsteremben), és sokak szerint ez nem véletlen, ugyanis a folytatásban (ha rábólint a Disney) már ő lesz az, akivel a fiatal Flynn-nek és Quorának meg fog gyűlni a baja.



MEGVAN A MACSKANŐ!

ANNE HATHAWAY LESZ A CICA!

A Guru mozirovatának hasábjain már sokat foglalkoztunk a harmadik Cristopher Nolan féle Batman mozi pletykáival, ám most végre biztos információkkal is szolgálhatunk. Először is mostanra már biztos, hogy Anne Hathaway fogja megszemélyesíteni Selina Kyle-t, azaz a Macskanőt. Biztos továbbá, hogy a Denevérember ellenfele Bane lesz, az a félelmetes karakter, aki a képregényekben egészen odáig jutott, hogy eltörje a köpenyes igazságosztó gerincét. Egyre izgalmasabb a dolog...

SZTÁRPARÁDÉ EASTWOODNÁL

HAMAROSAN FOROG A J. EDGAR

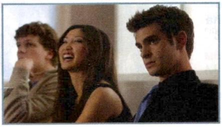
Clint Eastwood a kora (idén lesz 81 éves) ellenére sem pihen, hanem folyamatosan gyártja a jobbnál-jobb filmeket, most éppen a legendás J. Edgar Hoover (az FBI alapítója) életéből forgat mozit, méghozzá korunk egyik legtehetségesebb színésze, Leonardo DiCaprio főszereplésével. A legújabb információk szerint a stábhoz csatlakozott az ausztrál Naomi Watts is, így már a női oldalon is garantált a briliáns színészi játék. Kíváncsian várjuk a végeredményt!

KÖZÖSSÉGI HÁLÓ

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
2 DVD
2 Blu-Ray
ÁRA
DVD: 4290 Ft
BD: 8490 Ft
MEGJELENÉS
február 16.

A 2010-es év egyik legjobb filmje (és megannyi Oscar-díj legnagyobb esélyese), a Közösségi háló február 16-tól DVD-n és Blu-Ray-en is kapható lesz hazánkban, méghozzá egészen elképesztő extra-felhozatallal, szóval akik imádták a filmet (mint mi), azok nem hagyhatják ki a kétlemezes kiadást. Az első korongon természetesen a közel két órás alkotás kapott helyet, rögtön két audiokommentárral kiegészítve. Az egyiken David Fincher rendező kommentálja a filmjét, a másik változatban pedig Aaron Sorkin író és a színészek beszélgetik végig a Közösségi hálót. A kettes korongon nyitásnak egy négy részes, egész estét kitöltő dokumentumfilmet találhatunk a Social Network születéséről. Ezen felül megnézhetünk még egy kisfilmet az utómunkálatokról, egy másikat a látványról, és van egy komoly zenei szekció is, három videóval, ezek közül az egyiken Trent Reznor, Atticus Ross és Fincher mesélnek a film zenei világáról. Végezetül még bepillanthatunk a Ruby Syke klub VIP Roomjába is, méghozzá minden nézőpontból. Információink szerint az extrák – sajnos – nem kaptak magyarítást, még feliratot sem, ami főleg a dokumentumfilm és két audiokommentár fényében igen szomorú, ugyanis ezek az anyagok rengeteg olyan érdekes információt tartalmazhatnak, amelyek az angolul kevésbé tudók számára most „rejtve" maradnak.



A tavalyi év egyik vitathatatlanul legjobb filmje, méghozzá inycsiklandozó extra felhozatallal.

GURUMÉRLEG

A lokalizáció teljes hiánya (a filmet leszámítva) sokaknak fájó pont lehet.

MEGLÓGTAM A FERRARIVAL

ADATOK

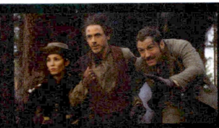
LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
ÁRA
990 Ft
MEGJELENÉS
december 10.

Talán sokaknak nem mond semmit az a filmcím, hogy „Meglógtam a Ferrarival", ami nem olyan nagy meglepetés, hiszen egy 1986-os moziról beszélünk, amiben a még pofátlanul fiatal Matthew Broderick játszotta a főszerepet. Azoknak, akik nem tudnak semmit erről a moziról, annyit elárulunk, hogy a nyolcvanas évek egyik legjobb ifjúsági vígjátékáról van szó, aminek a megtekintése instant jókedvet okoz bármilyen helyzetben. És 2011. február 10-től végre hazánkban is megvásárolható lesz a DVD-s változat, méghozzá jó néhány extrával megpakolva. Egyrészt találunk egy werkfilmet, ami huszonöt év távlatából igencsak érdekes lehet, aztán lesz egy, a színészeket bemutató kisfilm, egy gyorstalpaló Ferris Buellerről, aki ugye a film főszereplője, továbbá még néhány vicces bónusz tartalom, úgymint a korai Ferris Bueller: Az elveszett szalagok, a „Ben Stein szerint a világ", továbbá egy osztályalbum. A balra tárgyalt Közösségi Hálóval ellentétben ezen a kiadáson minden extra magyar felirattal lett ellátva, így plusz egy ok a beszerzésre, és akkor a meglehetősen baráti árról még nem is beszéltünk. A Meglógtam a Ferrarival igazi kultuszfilm, ami kiállta az idő próbáját, mind a mai napig szórakoztató, és nem hiányozhat egyetlen komoly filmgyűjtő gyűjteményéből sem. Évente egyszer kötelező a megtekintése. Komolyan.

Minden idők egyik legjobb feelgood filmje, amit bármikor újra lehet nézni.

GURUMÉRLEG

Az ár nagyon baráti, de reméljük, hogy ez nem megy a minőség rovására.



SHERLOCK HAMAROSAN ÚJRA NYOMOZ

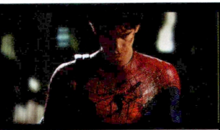
KÖZELEG A FORGATÁS VÉGE

A tavaly januárban bemutatott Sherlock Holmes mozi igen szép sikereket aratott mind a kasszáknál (azaz a nézőknél), mind a kritikusoknál, így nem csoda, hogy Guy Ritchie rendező viszonylag gyorsan bele is fogott a második rész forgatásába, ami jelenleg is zajlik és hamarosan véget is ér. Sherlock és Watson doktor ezúttal az első részben is felbukkanó Moriarty után fognak nyomozni, és a filmben szerepel a Tetovált lányban megismert Naomi Rapace is.

FOLYTATÓDIK A RED

AZ ÖREGEK ÚJRA AKCIÓBA LENDÜLNEK

Habár a RED című képregényfeldolgozásnak nem volt hatalmas visszhangja a sajtóban, azért szépen muzsikált (világszerte 160 millió dollár bevétel), így várható a folytatás, és a hírek szerint az összes fontosabb szereplő (Bruce Willis, John Malkovich, Morgan Freeman, Helen Mirren) visszatér a második részre. A sztoriról egyelőre nem tudni sokat, ugyanis az eredeti Warren Ellis képregénynek nincs folytatása, így a forgatókönyvíróknak egy teljesen új sztorit kell majd kiagyalniuk.



FOROG A PÓKEMBER

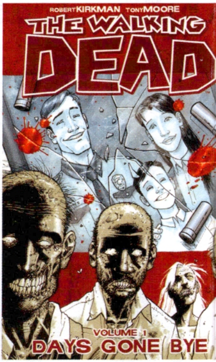
ÉRKEZNEK AZ ELSŐ BIZTOS INFÓK

Miközben ezeket a sorokat olvassátok, már javában tart a 2012-ben bemutatásra kerülő új Pókember film forgatása, amelyben Andrew Garfield játssza a hálószövőt. Az első infók alapján nem csak a pókfej szerkója fog eltérni a korábban látottaktól, de az alkotók elvetették az organikus hálóvető ötletét is, így ahogy a képregényben, úgy a filmben is egy kis, Peter csuklójára helyezett szerkezet fogja kibocsátani a közlekedésre és harcra egyaránt használható hálót.

ÚJABB KÉPREGÉNYREMEK A LÁTHATÁRON

Mikor a holtak járni kezdenek

Információink szerint 2011-ben egy újabb elismert és sikeres képregény jelenik meg hazánkban, a The Walking Dead. Jó szokásunkhoz híven mi most ismét egy kicsit a dolgok elébe megyünk, és bemutatjuk, hogy pontosan mire is számíthattok, ha felkelti az érdeklődéseteket ez a díjnyertes alkotás.



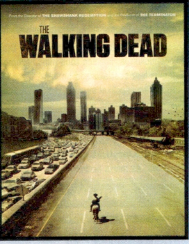
A 2003 őszén indult The Walking Dead képregénysorozat első száma egy olyan világba kalauzol minket, amely sokunk számára – főleg a horrorrajongóknak – már ismerős lehet máshonnan. Sőt, a képregény nyitánya egyáltalán nem számít eredetinek, hiszen a 2002-ben bemutatott 28 nappal később szinte „szóról szóra" hasonlóképpen indult: egy férfi felébred a kómából egy kihalt kórházban, és hamarosan szembesül a szörnyű valósággal, miszerint a világ végérvényesen megváltozott, a holtak életre keltek, és a kevés megmaradt túlélőre fenik rothadó fogukat. Bár a felütés tényleg nem egyedi (de ettől függetlenül egész biztosan nem is lopás, csak a véletlenek furcsa összjátéka), a folytatás már egyáltalán nem mutat hasonlóságokat más zombis alkotásokkal. Főhősünk Rick, egy kisvárosi rendőr, aki egy balul elsülő akciót követően kerül kórházba és ezzel együtt kómába. Az ébredést követően megzavarodva veszi tudomásul az apokaliptikus állapotokat, és egyetlen célja, hogy utánajárjon, vajon családja, felesége és fia életben van-e még. A túlélés nem könnyű, de Ricknek szerencséje van, és egy véletlennek köszönhetően még a szeretteire is rábukkan néhány másik túlélő társaságában. A The Walking Dead története pedig ekkor indul be igazán, mikor szemtanúi leszünk, hogy egy maroknyi túlélő miképp próbál életben maradni az élőhalottaktól hemzsegő világban. Annyit elárulhatunk, a túlélés nem fáklyásmenet, semmilyen szempontból...

KÖNYÖRTELEN REALIZMUS

A The Walking Dead a klasszikus zombivonalat követi, azaz a történetben felbukkanó élőhalottak a lassú fajtához tartoznak, és a jó zombis történetekhez hasonlóan ebben a sorozatban sem igazán a járkáló és húsra éhes halottakon van a hangsúly, hanem a túlélőkön, és azon, hogy egy kis csopot tagjai miképp cselekszenek, miképp változnak a teljesen kifordult világ hatásai alatt. A The Walking Dead nem a zombik pusztítására, a trancsírozásra, az öncélú erőszakra helyezi a hangsúlyt, hanem a karakterekre, a vívódásaikra,

MOZGÁSBAN A HOLTAK

2010-ben az amerikai AMC kábeladó gondolt egy nagyot, és berendelte a The Walking Dead nevezetű sorozatot, a szériát, ami természetesen az általunk is tárgyalt képregény alapján készült. A produkció mögé olyan nagy nevek álltak be, mint például Frank Darabont, és a sorozat első (pilot) epizódja 2010. október 31-én adásba is került. A The Walking Dead – a kábeles adók szintjén – hatalmas siker lett, és a hatrészes első évadot követően be is rendelték a széria második etapját, ami leghamarabb 2011 őszén kerülhet az AMC csatorna műsorára (immáron 13 epizóddal). A hazai forgalmazásról még nincsen biztos információ, de a madarak azt csiripelik, hogy a jogok az RTL-nél vannak, így várható, hogy a cég valamelyik adóján (van ugye több is, nem csak az RTL Klub) idehaza is elindul a The Walking Dead, így nem csak képregényes formában élvezhetjük majd a zombiapokalipszist.



a válaszaikra az élet által rájuk mért csapások közepette. Szerelem, bosszú, féltékenység, szenvedély, árulás, útkeresés, dac és még ezernyi más emberi érzés járja át a történetet, néhol teljesen hétköznapi, néhol a zombiapokalipszisnek megfelelő torz formában. A kezdetektől Robert Kirkman által írt képregény sikere pedig éppen a karakterekben és a köréjük fonódó történetben rejlik, habár a sorozat nem nélkülözi a brutális eseményeket, mégsem az erőszaktól válik izgalmassá, hanem a szereplők cselekedeteitől, amelyek néha egészen megdöbbentőek tudnak lenni. A teljes TWD-szériát átjárja a kétségbeesés és az ismeretlentől való félelem, és nemcsak a szereplők, de az olvasó oldaláról is. Sosem tudhatjuk, hogy mi következik, mikor érkezik egy váratlan zombitámadás, vagy mikor lesz ember embernek farkasa. A történetszövés ugyan néhol kicsit lassúnak tetszhet, a képregény rengeteg szöveggel, párbeszéddel dolgozik, ennek ellenére a feszültség szinte minden egyes oldalon kézzelfogható, és a nyomasztó hangulat annak rendje és módja szerint be is kebelezi az olvasót, egy idő után egyenesen faljuk az oldalakat…

A maga nemében páratlan, izgalmas és elgondolkodtató képregény, zombikkal – drukkolunk a magyar megjelenésnek!

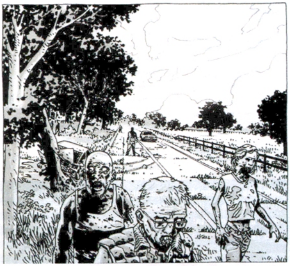
GRAFIKÁBÓL JELES

A történet hiába őrült helyenként, hiába játszódik egy zombiapokalipszis közepette, mindezek ellenére is hiteles, már-már realista – persze csak a maga módján, amennyiben próbáljuk elképzelni egy esetleges fertőzés bekövetkeztét, és a túlélők arra adott „válaszait". A borzongató, félelmetes, de éppen ezért élvezetes hangulat persze nemcsak a történetnek köszönhető, hanem a letisztult, mégis részletes és élethű rajzoknak is. A The Walking Deadnek 2003 óta több mint nyolcvan száma jelent meg, ám a képregényoldalak grafikai világa ennek ellenére sem mutatja a megfáradás jeleit. Habár a sorozat életében a hetedik számot követően volt egy váltás, Tony Moore-t Charlie Adlard váltotta a rajzolói székben, a TWD színvonalát ez egyáltalán nem érintette, és Adlard munkája még a sokadik füzet után is ugyanolyan ütős, mint az első általa rajzolt képkockákon. A képregény felépítése klasszikus, nem találunk benne igazán formabontó megoldásokat, a panelszerkezet hagyományos, és az egy oldalra jutó több képkockát csak néha-néha szakítja meg egy egész oldalas panel, de az is csak akkor, ha tényleg valami igazán drámai esemény zajlik éppen a képregény oldalain.

MŰREMEK

A The Walking Dead színvonalát jól mutatja, hogy hét évvel az első rész megjelenését követően még mindig fut a széria, rajongótábora jelentős, megnyerte a képregényvilágban igencsak rangosnak tekinthető Eisner-díjat, ostromolta a The New York Times bestsellerlistáit, és 2010-ben még egy sorozat is készült a képregény története alapján. A magyar kiadásról jelen pillanatban még nem sokat lehet tudni, szakmai berkekben csiripelik a madarak, hogy az egyik hazai kiadó tervezi a sorozat megjelentetését, valamikor 2011-ben, tavasszal, vagy a nyár folyamán. Mi bízunk benne, hogy a széria jó kezekbe kerül, és igényes kivitelben vehetjük majd kézbe ezt a nem mindennapi képregénysorozatot. Ami szinte biztos, hogy ha valóban kiadásra kerül a The Walking Dead, akkor nem füzet formában, hanem gyűjteményes, több részt is tartalmazó kötetekként találkozhatunk majd vele a könyvesboltokban. Ha pedig mégsem jönne össze a kiadása – mert a mai viszonyok között ez is megtörténhet –, akkor is azt mondjuk, hogy érdemes beszerezni valamilyen formában, mert a The Walking Dead megérdemli, hogy helyet kapjon a képregény-gyűjteményünkben.

A The Walking Dead fekete-fehér képi világa nemcsak realista, de rendkívül nyomasztó is, tökéletesen passzol egy zombiktól hemzsegő világhoz. Ám hiába lesnek a szereplőkre szinte minden sarkon élőhalottak, a legnagyobb veszélyt néha mégsem ők jelentik, hanem a még élő embertársak



KÖSZÖNJÜK SZÉPEN!

A cikk elkészültében nagy segítségünkre volt a Trillian Képregénybolt, akik rendelkezésünkre bocsátották a The Walking Dead első 48 részét tartalmazó Compedium One gyűjteményt. Ha nincs türelmed kivárni a képregény magyar megjelenését, a képregényboltban megvásárolhatod a képregény gyűjteményes kiadásait.

FACEBOOK

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg több mint háromezer olvasónk követ minket, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz...

Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetszik), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

WWW.FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

AZ OLVASÓK KEDVENC TESZTJE A 2011/02-ES SZÁMBÓL

PC Guru on Facebook

You like this. Unlike

Melyik volt a kedvenc teszted a 2011/02-es PC Guruban?

World of Warcraft: Cataclysm	28% (33 votes)
Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam	43% (50 votes)
Deathspank: Thongs of Virtue	4% (5 votes)
Apache: Air Assault	0% (0 votes)
Harry Potter and the Deadly Hallows Part 1	2% (2 votes)
Create	0% (0 votes)
Two Worlds II	3% (3 votes)
Back to the Future: The Game - Part 1	8% (9 votes)
The Ball	1% (1 vote)
CSI: Fatal Conspiracy	0% (0 votes)
Gran Turismo 5	4% (5 votes)
Your Shape Fitness Evolved	2% (2 votes)
Donkey Kong Country Returns	3% (3 votes)
Wii Party	0% (0 votes)
Art Academy	0% (0 votes)
Professor Layton and the Lost Future	1% (1 vote)
Pinball FX 2: Marvel Pinball	3% (3 votes)
Spider-Man: Total Mayhem	0% (0 votes)
Infinity Blade	0% (0 votes)

Melyik volt a kedvenc teszted a 2011/02-es PC Guruban?
117 votes

Szerinted melyik volt a legjobb PC Gurus teljes játék 2010-ben?
225 votes

Melyik a kedvenc teszted a decemberi Guruból?
229 votes

Szerinted melyik volt a legjobb borító az idén?
369 votes

Melyik volt a kedvenc teszted a 2010/12-es PC Guruban?
313 votes

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

OLVASÓK CSIRIPELIK...

Fenn vagyunk a twitteren, és olvasóink itt is folyamatosan kommunikálnak velünk. Ezúttal azt is kérdeztük tőletek, hogy melyik játékot várjátok a legjobban a február-márciusi felhozatalból.

twitter.com/toth_martin

Talán a Crysis második részét, mert végre tiszteletét teszi a konzolokon, de a Marvel vs. Capcom 3-ért is epekedem már!

Mindkettő jó választásnak tűnik.

twitter.com/SziGa96

Shogun 2: Total War, én már személy szerint a Medieval 2 óta képes vagyok ebbe napokat beleölni

Nem is csodálkozunk ezen... :)

twitter.com/uhrindam

Dragon Age 2. Az nem kérdés, hogy miért.. :)

Na de mégis, miért?

twitter.com/Ting_LC

Bulletstorm. Megállás nélküli hentelés, legendás fejlesztőktől. :)

Arra már mi is fenjük a fogunkat.

twitter.com/andko123

Bulletstorm, mert 2 „értelemben" is EPIC! :)És iszonyat nagy játék lesz. A demót úgy 7-8-szor vittem végig :)

És úgy tűnik nem vagyunk ezzel egyedül.

twitter.com/balage_

Ha most nem éreznék késztetést arra, hogy elolvassam a pcgurumagazin-t, akkor tuti felrobbanna az xbox a nagy maratoni játszás hevében.

Néha a gépnek is pihennie kell.

twitter.com/gebrimate

na azt hiszem az újság egész jól sikerült, mivel a BF:BC2 Vietnam teszt elolvasása után már meg is rendeltem!! :D THX PCG!!!!

Igazán nincs mit. :)

JÁTÉKDEMÓK
Elves Inc / Bejeweled 3 / Amelies Cafe Holiday Spirit / Behind the Reflection / Dream Cars / Farm Frenzy Ancient Rome / Supermarket Mania 2

INGYENES JÁTÉKOK
Alien Breed / Battle Zone / Bruce Lee Ultimate / Cave Story / Dangerous Dave / Dark Oberon / Digger Remastered / Dream Pinball 3D / Driving Speed 2 / -Ball / Dynamite / Fire & Ice / FreeCiv / Future Pinball / G-Type / Gene Rally / Ghost 'n' Goblins / Ghostbusters / Glest / Hedgewars / Hidden and Dangerous Deluxe / Hornado / Hurrican / Killer Instinct / Fighter 2 / Lode Runner 2 / MechCommander Gold / Mexican Motor Mafia / Mini Golf Pro / MyMahj / Pac PC 2 / Patience Pack 8.0 / Penumbra / Quadrax VI / Rocks'n'Diamonds / Scorched 3D / Soldat / Star Wars / Story of Arado / Street Fighter 2 / Super Bros 3 - Mario Forever / TeeWorlds / Theseus / Tower Topler / Typhoon 2001 / UFO 2000 / Ultimate Sonic / UltraStar Deluxe / X-Moto / Zombpocalypse

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Need for Speed: Hot Pursuit / World of Warcraft: Cataclysm / Tron: Evolution / Apache Air Assault

HÁTTÉRKÉPEK
Crysis 2 / Dead Space 2 (3db) / Mass Effect 2 / Need for Speed: Shift 2 / Operation Flashpoint: Red River / Star Wars: The Old Republic / WoW: Cataclysm (2db)

VIDEÓK
Bulletstorm / Crysis 2 / Dead Space 2 / Deus Ex: Human Revolution / Deux Ex: Human Revolution (2db) / Dragon Age 2 (2db) / Homefront (2db) / King Arthur 2 / Mass Effect 3 / Might and Magic Heroes 6 / Factions: Stronghold / NFS Shift 2: Unleashed / Portal 2 / Prototype 2 / Shogun 2: Total War

TURKÁLÓ (FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK)
CD-DVD írás CD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.77 / Burn4Free v5.3 / CDBurnerXP v4.3.8.2474 / ImgBurn v2.5.5.0

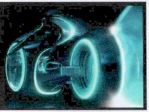
Driverek Nvidia 266.58 (Windows XP és Windows 7 32bit) / Ati Catalyst 10.12 (Windows XP és Windows 7 32bit)
Fájlkezelés 7Zip v9.20 / Total Commander v7.56a / WinRar v3.93
Képkezelés Fastone Image Viewer v4.3 / GIMP v2.6.11 / IrfanView v4.28 / Paint.NET v3.5.6 / XnView 1.97.8
Multimédia Adobe Reader v9.4 / Any Video Converter v3.1.7 / CDEx 1.7.0 BETA 4 / K-Lite Codec Pack v6.8.0 / MediaMonkey v3.2.4.1304 / QuickTime 7.6.9 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.6 / XviD v1.2.2 codec
Rendszer Advanced SystemCare Free v3.7.3 / Game Booster v2.2 / Smart Defrag v2.0 / TeamViewer v6.0.10124
Számítógép-védelem Avast Free Antivirus v5.1.889.110120 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.609
Extra OpenOffice 3.2 Magyar

INGYENES JÁTÉK — 50 TELJES JÁTÉK A DVD-N

WOW: CATACLYSM VIDEOTESZT

BULLETSTORM VIDEO

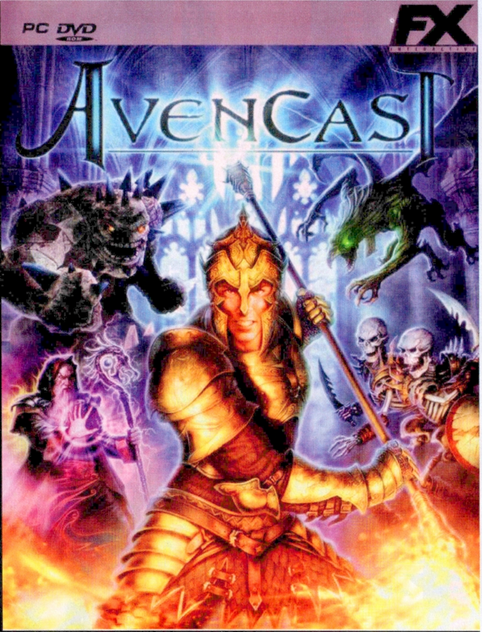
TRON VIDEOTESZT



2011. 03.

AVENCAST

PCguru DVD



PC GURU DVD-MELLÉKLET

Teljes játék, demók, videók videotesztek, háttérképek és hasznos felhasználói programok

King Arthur 2

ELŐZETES Nem kis meglepetésünkre (na jó, hónapok óta tudtunk róla) a Paradox bejelentette, hogy a magyar Neocore Games már dolgozik a tavaly nagy sikert aratott King Arthur folytatásán. Helyszíni riportot készítettünk a fejlesztőkkel, hogy mindent megtudjunk, amit pillanatnyilag nem véd a titoktartási szerződés.

Gaikai

BETATESZT Tökéletesen hihetetlennek tűnik a Gaikai alapötlete: játssz a legdurvább grafikus hardvert igénylő játékokkal a neten keresztül úgy, hogy mindössze egy netbookod van otthon. Eddig csak az elméletet és az ígéreteket ismertük, azonban most lehetőségünk volt kipróbálni élőben. Vajon működik? Mi áll a technológia hátterében? Tényleg elég hozzá bármi, amin fut a Flash? A következő számban kiderül az igazság!

Dragon Age 2

TESZT Az első rész bizonyította, hogy amihez a Bioware nyúl, az arannyá válik – az alapján, amit eddig tudunk, a második Dragon Age tovább öregbíti majd a csapat hírnevét. De vajon tényleg minden húzás bejön? Nem lesz baj a főszereplő előre fixált tulajdonságaival? Nem volt kevés ez a másfél év?

CRYSIS 2

TESZT Az EA már ellőtte az első idei nagyágyút, azonban még bőven akad lőszerük: a következő számban az egészen durva felhozatal (Bulletstorm, Darkspore, Dragon Age 2, The Sims: Medieval) mellett végre az is kiderül, hogy mit tud a még potensebb grafikán túl a Crysis 2 – vajon sikerül-e lehengerlő történetet kreálni a sokat javult multiplayer mellé?

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁRCIUS 10-ÉN

JELENIK MEG!

Elindult a **CHIP Magazin** hivatalos szerkesztői blogja!

CHIP **BLOGIN**

A CHIP **Magazin** hivatalos blogja

// Szerkesztői blogok // Tesztlabor // PC Doki // Napi bosszúságok //

// és még számos érdekesség a CHIP szerkesztőitől...

www.chiponline.hu

CHIP

576 KByte
TAVASZI AJÁNLATA!
LIMITÁLT
ELŐRENDELŐI
AJÁNDÉK*
*csak a készlet erejéig
CRYSIS® 2
NANO EDITION
CSAK AZ 576 KByte-NÁL!
• speciális Crysis 2 fémdoboz
• 176 oldalas művészeti album
• 20 cm-es Prophet-szobor
• speciális Nanosuit hátizsák
PC/PS3/X360 39999 Ft
LIMITED EDITION
PC 9999 Ft
PS3 12999 Ft
X360 12999 Ft
Megjelenés: március végén!
KERESD ÜZLETEINKBEN, VAGY WEBOLDALUNKON: WWW.576.HU